2

Markt&Technik öS 120,-/ sfr. 16,- DM 16,-

64'er

Top Spiele mit Diskette

★ DISKETTE IM HEFT ★

SPIELE TIPS & TOOLS

Super-Tool: *Das Katakis-Entwicklungs-System komplett*

Schnupperspiele: *Previews von Think Cross und Turn it 2*

Jump'n Run-Spiel: *Schatzsuche in "Golden Pyramids"*

Extra: *10 Trainer, 2 Longplays plus Marktübersicht*

64'er

Du hast nur eine CHANCE...



Du willst alles über Videospiele wissen? Du verlangst harte, objektive Tests für den richtigen Kauf? Dich interessieren aktuelle Marktneuheiten?

Dann hast Du nur eine Chance: Du brauchst VIDEO GAMES – die Videospiele-Zeitschrift mit noch mehr Spiele-Spaß pro Seite. Denn VIDEO GAMES bringt Dir die ganze Spiele-Power nach Hause...

Die neueste VIDEO GAMES wartet auf Dich. Hol sie Dir!

Ab 3.2.92 bei Eurem Händler!

VIDEO GAMES TOTAL VERRÜCKT TOTAL VERSPIELT

Von Monstern, Trainern, Longplays und Tools



Lange hat's gedauert, aber hier ist es nun das Top-Spiele-Heft Nummer 2: Prall gefüllt mit Infos, Tips & Tricks, Tools und einer randvollen Diskette.

Euch erwartet eine bunte Mischung, die das Spielen mit dem C64 zum Vergnügen macht: Für den Spieleentwickler das »Katakis Entwicklungssystem«, mit dem er komplexe Action-Levels à la Turrican oder R-Type bauen kann; für den Spieler, den es in den Fingern juckt, wartet auf der Rückseite der beiliegenden Diskette ein Loadrunner-Clone mit vielen Raffinessen und ansprechender Grafik; Rollenspieler werden sich über die umfangreichen Trainer und Tools freuen, die es ermöglichen, Charaktere aufzupeppen und so die Monsterhorden ins Verderben laufen zu lassen.

Klar, Adventure-Freaks brauchen was zum Tüfteln: Für alle Bard's-Tale-III-Fans gibt's ein extralanges Longplay, das Euch in allen haarsträubenden Situationen mit Rat und Tat zur Seite steht und hilft, den bösen Tarjan um die Ecke zu bringen.

Die immer größer werdende Fangemeinde von Zak McKracken kann jubeln: das Longplay zum Lucas-Film-Games-Hit komplett.

Zu guter Letzt eine aktuelle Marktübersicht aller Spiele, die für den C64 zu haben sind.

So gewappnet, könnt Ihr Euch ins Spielgetümmel stürzen.

Viel Spaß dabei wünschen

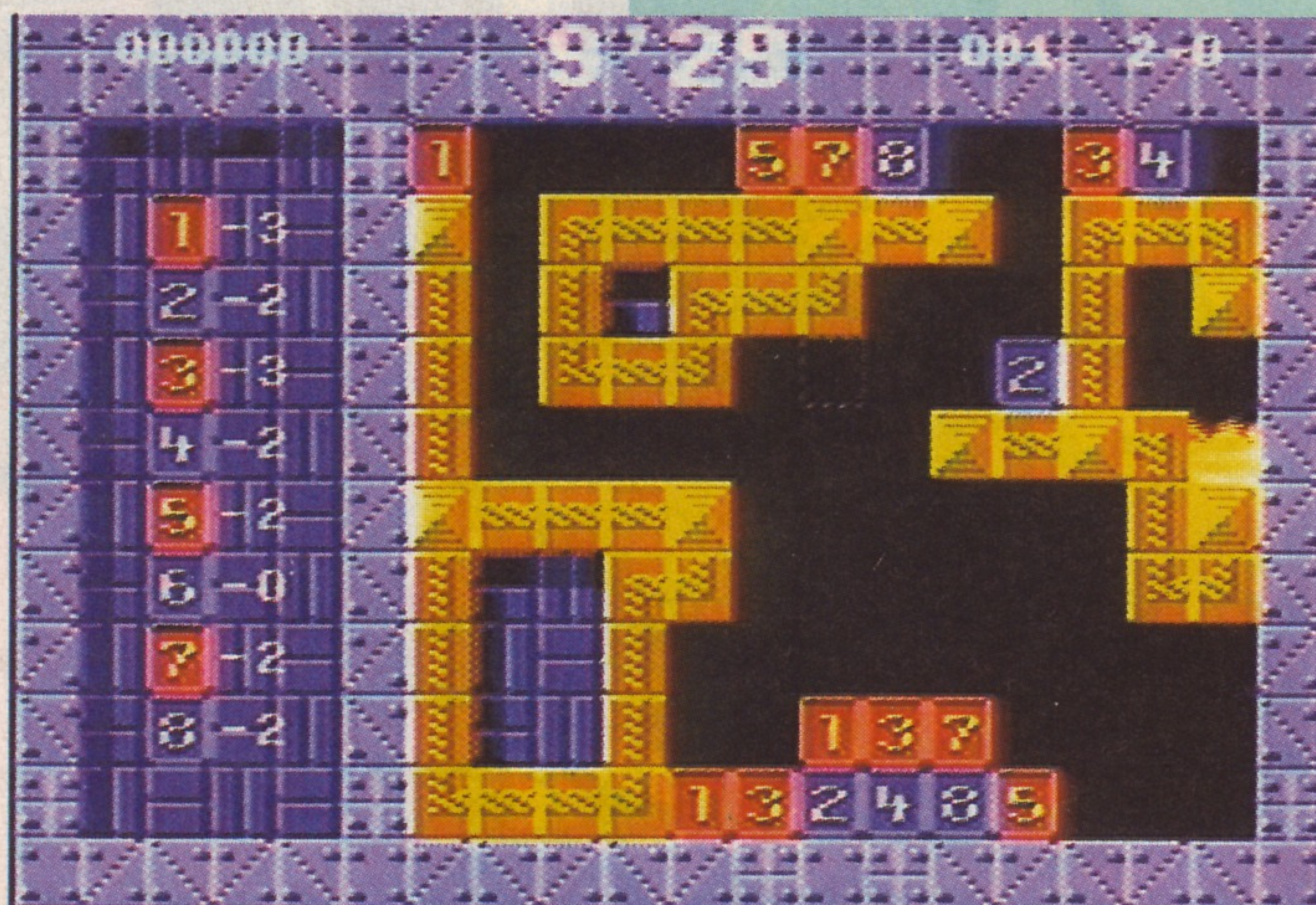
Pit & Leo





Seite 6

Das Katakis-Entwicklungssystem komplett – Grafiken für Spiele entwerfen und gestalten



Seite 38

Zwei Tüftelspiele zum Probespielen – »Turn it 2« und »Think Cross« als Demo auf Disk



Seite 40

Bard's Tale III komplett gelöst – der Rollenspiel-Hit als Longplay

LONGPLAY

PREVIEWS

SPIEL



Seite 21
Nie wieder Probleme mit dem Adventure »Elvira« – ein Trainer hilft über schwierige Klippen



Seite 29
Mit dem Rollenspiel-Editor geht es den SSI-Hits an den Kragen – manipulieren von Charakteren und Zaubersprüchen ein Kinderspiel



IMPRESSUM

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur/CvD: Arnd Wängler (aw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Peter Klein (pk) Jörn-Erik Burkert (lb)
Redaktionsassistenz: Sylvia Wilhelm, Birgit Misera

Layout: Uschi Böker, Dagmar Portugall
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller Werner Nienstedt (Computergrafik)

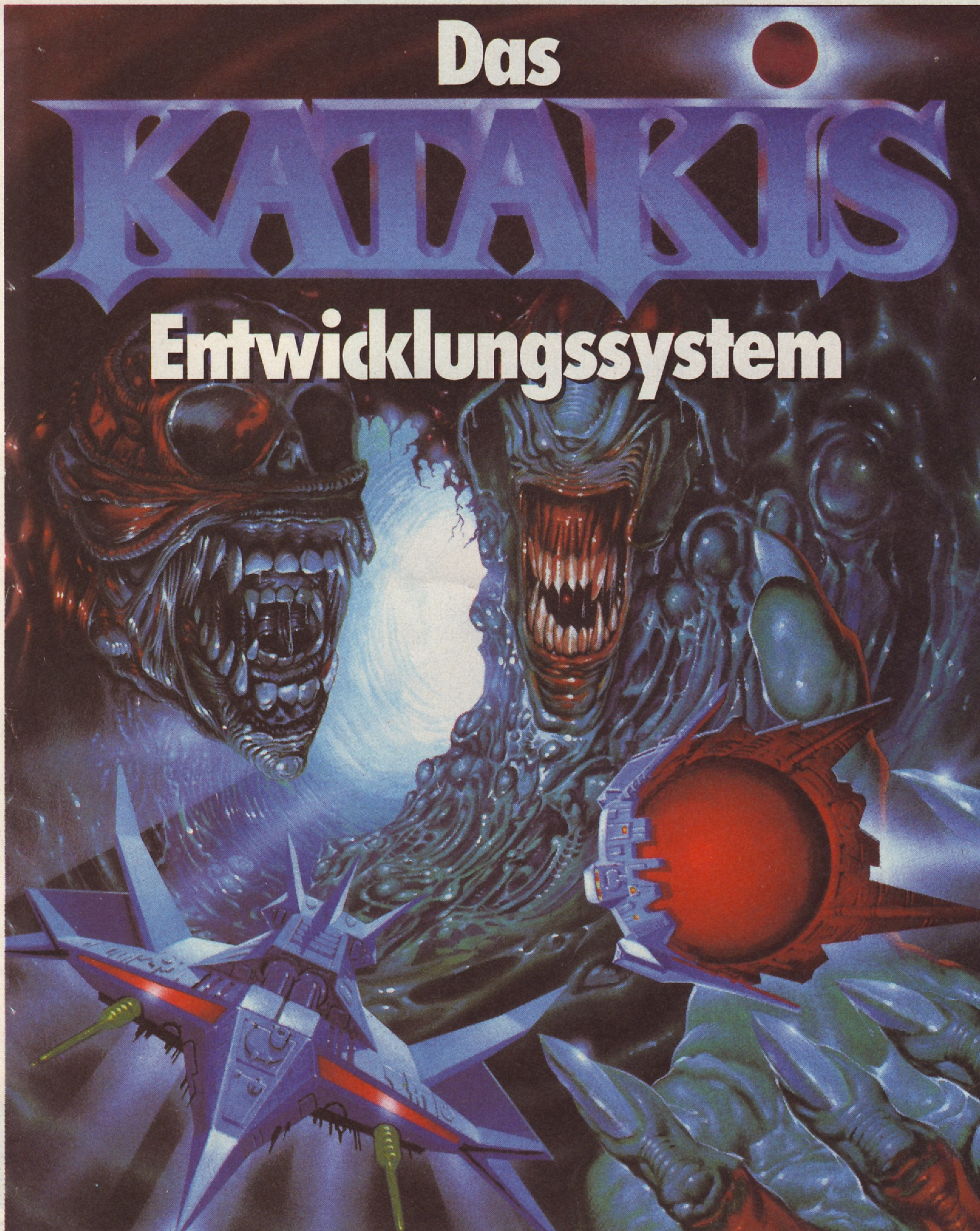
Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052,
Telefax 089/4613-100



Nachdem auf der 64'er-Disk der Sprite-Editor des Katakis-Systems erschien, erreichten uns mehrere Anfragen zu diesem Tool-Paket. Hier nun alle Module zum Entwickeln toller Spiele.

von Manfred Trenz

Für die Entwicklung von neuen Spielen brauchen Programmierer und Grafiker die verschiedenartigsten Tools. Mit dem Katakis-Entwicklungssystem kann man komfortabel Sprites, Hintergrundgrafiken, Charsets und Screens entwickeln und bearbeiten. Die einzelnen Module sind untereinander kompatibel, was den Datenaustausch erleichtert.

Screen-Maschine – das Grafik-Tool

Die Screen-Maschine zaubert professionell, komfortabel und vor allem schnell Zeichensätze und Screens auf dem C64 im Character-Modus.

Dem Anwender stehen zwei Screens mit je einer Größe von 23424 Byte sowie zwei Zeichensätze, zwischen denen beliebig umgeschaltet werden kann, zur Verfügung.

Im oberen Teil des Bildschirms ist immer ein Ausschnitt des gerade aktiven Screens zu sehen.

Darunter befinden sich Statuszeile und Zeichensatz.

Mit dem Joystick in Port #2 kann man jetzt einen Cursor über den Screen bewegen und mit dem Feuerknopf ein Zeichen setzen.

Wenn man beim Bewegen des Cursors die Space-Taste gedrückt hält, bewegt man sich fünfmal schneller über den Screen.

Die Cursor-RECHTS/LINKS-Taste steuert die Auswahl der Zeichen. Das aktuelle Zeichen wird in der unteren Zeile durch einen Pfeil gekennzeichnet. Die Pfeil-links Taste macht das Zeichen unter dem Cursor zum aktuellen Zeichen.

Die Statuszeile

X und Y geben die Position des Cursors im Screen an. Über dem Pfeil wird das original Commodore-Zeichen gezeigt. Als nächstes folgen die Nummer des aktuellen Zeichens in dezimaler und hexadezimaler Schreibweise und danach das Zeichen in doppelter Größe. Rechts werden die aktuellen Farben angezeigt:
M1 : Multicolor 1
M2 : Multicolor 2
FR : Farb-RAM-Farbe des aktuellen Zeichens

Der Zeichensatz-editor

Mit der Taste <E> wird der Editmodus eingeschaltet. In der rechten Ecke wird ein Editfenster mit dem aktuellen Zeichen eingeblendet. Mit dem Cursor kann man nun in diesem Fenster das Zeichen bearbeiten.

Mit den Tasten <Z>,<X>, <C> und <V> kann man jetzt Punkte in den definierten Farben in das Zeichen setzen

Ist das Zeichen ein Hires-Zeichen, werden mit <Z> Punkte gelöscht und mit <X>, <C>, <V> Punkte gesetzt.

Ist es ein Multicolorzeichen, dann gilt:

Z : Punkt löschen	(00)
X : Multicolor #1	(01)
C : Multicolor #2	(10)
V : Farb-RAM	(11)

Durch das Drücken dieser Tasten wird der aktuelle Punktmodus gespeichert, und man kann jetzt mit dem Feuerknopf arbeiten. Zusätzlich stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Funktion
1	Shiften nach links
2	Shiften nach rechts
3	Shiften nach oben
4	Shiften nach unten
<	Mirror horizontal
>	Mirror vertikal
R	Rotate
I	Aktuelles Zeichen invertieren
Shift-I	Alle Zeichen invertieren
CLR/HOME	Aktuelles Zeichen löschen
Shift-CLR/ HOME	Alle Zeichen löschen
*	27 Sprites ab $4000 in Zeichen wandeln
Shift-*	Zeichensatz in 27 Sprites nach $4000 wandeln
@	Zeichen unter Cursor durch aktuelles ersetzen

Alle Änderungen werden sofort in den Zeichensatz übernommen. Die Taste <E> schaltet den Editmodus wieder aus.

Die Untermenüs

In den Untermenüs lassen sich verschiedene Funktionen des Editors über die Tastatur anwählen.

F1 – Blockfunktionen

Möchte man ein gezeichnetes Objekt kopieren: zuerst auf die linke obere Ecke des Objekts gehen und F1 drücken. Die aktuelle Position ist nun gespeichert. Nun auf die untere rechte Ecke gehen und <C> (CUT=Ausschneiden) drücken. Das Objekt ist nun im Screen 2 abgelegt. Jetzt mit dem Cursor dorthin, wo man den Bereich kopiert haben möchte und F1 und anschließend <P> (PASTE=Kleben) drücken.

Möchte man mit dem Objekt ganze Flächen füllen, linke obere Ecke mit F1 markieren, dann mit dem Cursor den Bereich definieren und <L> (LIMPASTE) drücken. Da das Objekt gespeichert wurde, kann man PASTE und LIMPASTE so oft benutzen wie man will. Ruft man PASTE oder LIMPASTE mit der Shift-Taste auf, wird das aktuelle Zeichen nicht kopiert, so daß der Hintergrund an dieser Stelle erhalten bleibt (Verknüpfung). Möchte man eine Fläche mit dem aktuellen Zeichen füllen, Bereich definieren und <F> (FILL) drücken.

Mit <X> (XCHANGE) kann man den Screen mit dem ausgeschnittenen Objekt vertauschen und so ein Objekt getrennt bearbeiten, auf Disk speichern oder laden. Mit <T> (TRANS) wird der gesamte Screen in Screen 2 kopiert und mit <M> (MODUL) das gespeicherte Objekt, sofern es nicht größer als 256 Byte ist, als Modul gespeichert.

Modulaufbau:

Länge 1 Byte
Höhe 1 Byte
Moduldaten 1 bis 256 Byte

Mit <A> (ALF=Fill all) wird der GESAMTE Screen mit dem aktuellen Zeichen gefüllt. Das Menü wird mit RETURN verlassen.

F3 – Farbeinstellungen

Man kann zwischen den drei Farbmodi Multicolor (voreingestellt), Hires und Extended-Colormodus wählen.

Multicolor: Die Farben lassen sich mit den Tasten <Z>, <X>,<C> und <V> ändern, wobei gilt:

Z	– Hintergrundfarbe
X	– Multicolor #1
C	– Multicolor #2
V	– Farb-RAM-Farbe 0-7 in Multicolor
Shift-V	– Farb-RAM-Farbe 0-7 in Hires

Im Hires-Mode (Taste <H>) können die Farben mit den Tasten <Z> und <V> geändert werden, wobei gilt:

Z : Hintergrundfarbe
V : Farb-RAM-Farbe 0-15

Mit <O> (OFF) kommt man wieder in den Multicolormodus.

Extended-Colors (Taste <M>): In diesem Modus ist der Zeichensatz nun in vier Blöcke unterteilt, wobei in jedem Block die ersten 64 Zeichen dargestellt werden mit der entsprechenden Hintergrundfarbe. Mit den Tasten <Z>, <X>,<C>,<V> und <B> lassen sich die Farben ändern, wobei gilt:

Z : Hintergrundfarbe (Block 1)
X : Extended-Color #1 (Block 2)
C : Extended-Color #2 (Block 3)
V : Extended-Color #3 (Block 4)
B : Farb-RAM-Farbe 0-15

Mit <O> (OFF) kommt man wieder in den Multicolormodus. Mit <S< (SHOW) betrachtet man das Farb-RAM des aktuellen Screen-Ausschnitts. Durch einen weiteren Druck auf die Taste wird der Screen im original Commodore-Zeichensatz dargestellt, und durch den nächsten Druck erhält man wieder den normalen Screen. Will man einen größeren Bereich von Zeichen umfärben oder einfach nur die Farben kopieren, kann man mit den Cursor-UP/DOWN-Tasten einen Bereich von 1 bis 20 Zeichen, dargestellt durch zwei weiße Pfeile, definieren. Mit <T> (TAKE) werden die Farben innerhalb dieses Bereichs gespeichert. Nun mit den Cursor-RECHTS/LINKS-Tasten die Zeichen aussuchen, die umgefärbt werden sollen und <P> (PASTE) drücken. Die Zielzeichen innerhalb der zwei Pfeile erhalten die gespeicherten Farben.

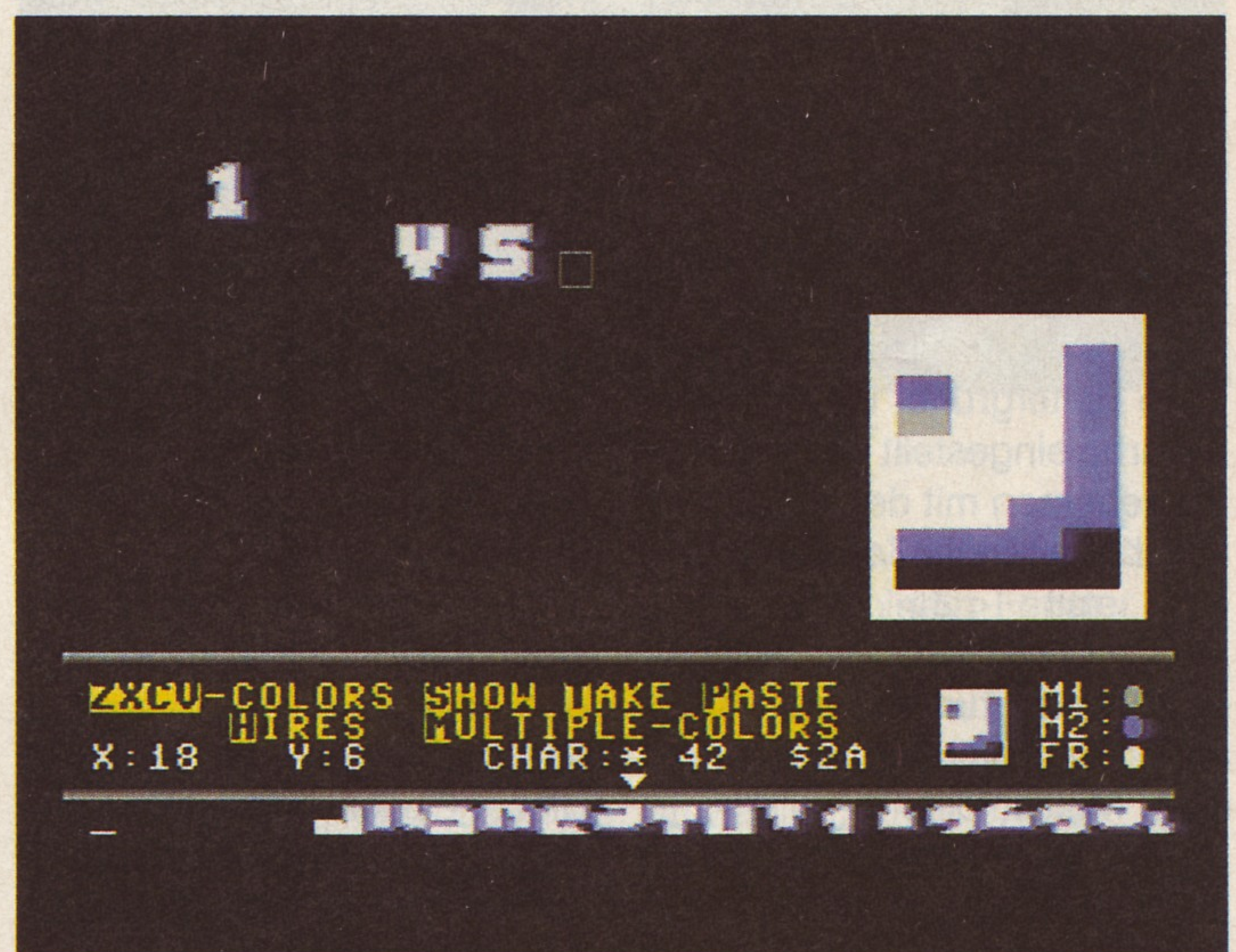
Die Bereichsgröße läßt sich jederzeit ändern. Alle Menüs werden mit RETURN verlassen.

5 – Zeichensatz-Blockfunktion

Mit <I> (INSERT) wird ab der aktuellen Position ein Zeichen invertiert. Das letzte Zeichen wird gelöscht. <D> (DELETE) löscht ab der aktuellen Position ein Zeichen. In beiden Fällen wird der Screen umgerechnet. Will man ein oder mehrere Zeichen kopieren, kann man, wie unter Punkt 2 beschrieben, einen Bereich von 1 bis 20 Zeichen definieren. Mit <C> (CUT) werden die Zeichen innerhalb dieses Bereichs gespeichert. Nun mit den Cursor-RECHTS/LINKS-Tasten die Zielzeichen aussuchen und <P> (PASTE) drücken. Die gespeicherten Zeichen werden innerhalb der zwei Pfeile in die Zielzeichen kopiert. Auch hier läßt sich die Bereichsgröße jederzeit ändern. Mit <X< (XCHANGE) wird zwischen zwei Zeichensätzen hin- und hergeschaltet und <T> (TRANS) kopiert den momentane Zeichensatz in den zweiten. Mit <O> (ORIGINAL) erhält man den Commodore-Zeichensatz. Mit <S> (SETCOLOR) füllt die gesamte Farb-RAM-Tabelle mit der aktuellen Farbe. Das Menü verläßt man mit RETURN.

F7 – Diskmenü

Mit <L> kann ein Zeichensatz oder ein Screen geladen werden und mit <S> ein Zeichensatz oder ein Screen gespeichert. Mit <D> kann man sich das Inhaltsverzeichnis der Diskette ansehen Abbruch mit RUN/STOP. <C> sendet Diskbefehle.



Charakters mit Screen-Machine erstellt

Wird bei der Eingabe des File-Namens nur RETURN gedrückt, geht's zurück ins Menü. Das Menü wird ebenfalls mit RETURN verlassen und Fehlermeldungen erhält man mit SPACE.

F2 – Zeichensatzanimation

Diese Funktion testet Bewegungsabläufe. Man kann bis zu zehn Zeichen in bis zu 20 Phasen animieren. Dazu sind drei Angaben nötig:

1. Startzeichen (0-241)
2. Anzahl der Zeichen einer

Animation (0-10) (Step)
3. Anzahl der Animationsstufen (0-20)

Die Animation selbst wird in die Zeichen 242 bis 251 kopiert, so daß das animierte Objekt aus diesen Zeichen zusammengesetzt werden muß.

Nach den drei Eingaben kommt man ins eigentliche Menü. Will man direkt ins Menü, einfach dreimal RETURN drücken. Mit <+> und <-> kann man die Verzögerungszeit einstellen. Diese geht von 1 bis 99. Wenn man ins Menü kommt, ist die Animation immer auf <SINGLE> geschaltet, das heißt, wenn die letzte Phase erreicht ist, beginnt man wieder mit der ersten. Im <DOUBLE>-Modus läuft nach der letzten Phase die Animation rückwärts ab, dann ab der ersten wieder vorwärts usw...

Mit den Tasten <S> und <D> kann zwischen beiden Modi umgeschaltet werden. Mit RETURN verläßt man das Menü, während die Animation weiterläuft. Inzwischen kann man die Quellzeichen editieren und sofort die Änderung kontrollieren. Mit <O> (OFF) wird das Menü verlassen und die Animation ausgeschaltet.

F4 – Mehrfarbpalette

Mit dieser Funktion kann in jeder Bildschirmzeile eine andere Hintergrund- und Multicolorfarbe eingestellt werden. Dazu geht man mit dem Cursor in die betreffende Zeile und ändert mit <Z>,<X> und <C> die Farben wobei gilt:
Z = Hintergrundfarbe
X = Multicolor #1
C = Multicolor #2

Will man eine bestimmte Farbeinstellung in andere Zeilen kopieren, mit dem Cursor in die Zeile der Quellfarbe gehen und <T> (TAKE) drücken. Dann mit dem Cursor auf die Zielzeile gehen und <P> (PASTE). Mit RETURN wird das Menü verlassen ohne den Palett-Modus auszuschalten. Über <O> (OFF) wird das Menü verlassen und der Palett-Modus ausgeschaltet.

F6 – Texteingabefunktion

Mit ihr kann man via Tastatur Text direkt in den Screen eingeben. Durch <F6> wird die aktuelle Cursor-Position gespeichert, so daß man mit RETURN immmer an diese Position, nur eine Zeile tiefer, zurückkehrt.

Den Cursor kann man mit dem Joystick sowie mit den Cursor-Tasten bewegen. Die Funktion wird mit RUN/STOP verlassen.

F8 – Verändern der Screen-Größe

Zuerst wird nach der X- und anschließend nach der Y-Größe gefragt. Die alten Werte stehen in Klammern. Möchte man die Größen nicht verändern – einfach nur RETURN drücken. Man kann jede beliebige Größe eingeben. Es ist nur zu beachten, daß das Produkt aus X*Y nicht größer als 23424 ($5B80) sein darf.

Pfeil nach oben – Bit-Combinations-Change

Mit dieser Funktion kann man die Bit-Paare eines Multicolorzeichens durch beliebige andere vertauschen. Mit den Tasten 1 bis 6 wird die gewünschte Kombination angewählt.
1 = 00 <-> 01
2 = 00 <-> 10
3 = 00 <-> 11
4 = 01 <-> 10
5 = 01 <-> 11
6 = 10 <-> 11

Wird während des´ Anwählens <SHIFT> gedrückt, werden alle Zeichen gewandelt, ansonsten nur das aktuelle. Diese Option funktioniert nur mit Multicolorzeichen. Das Menü wird mit RETURN verlassen.

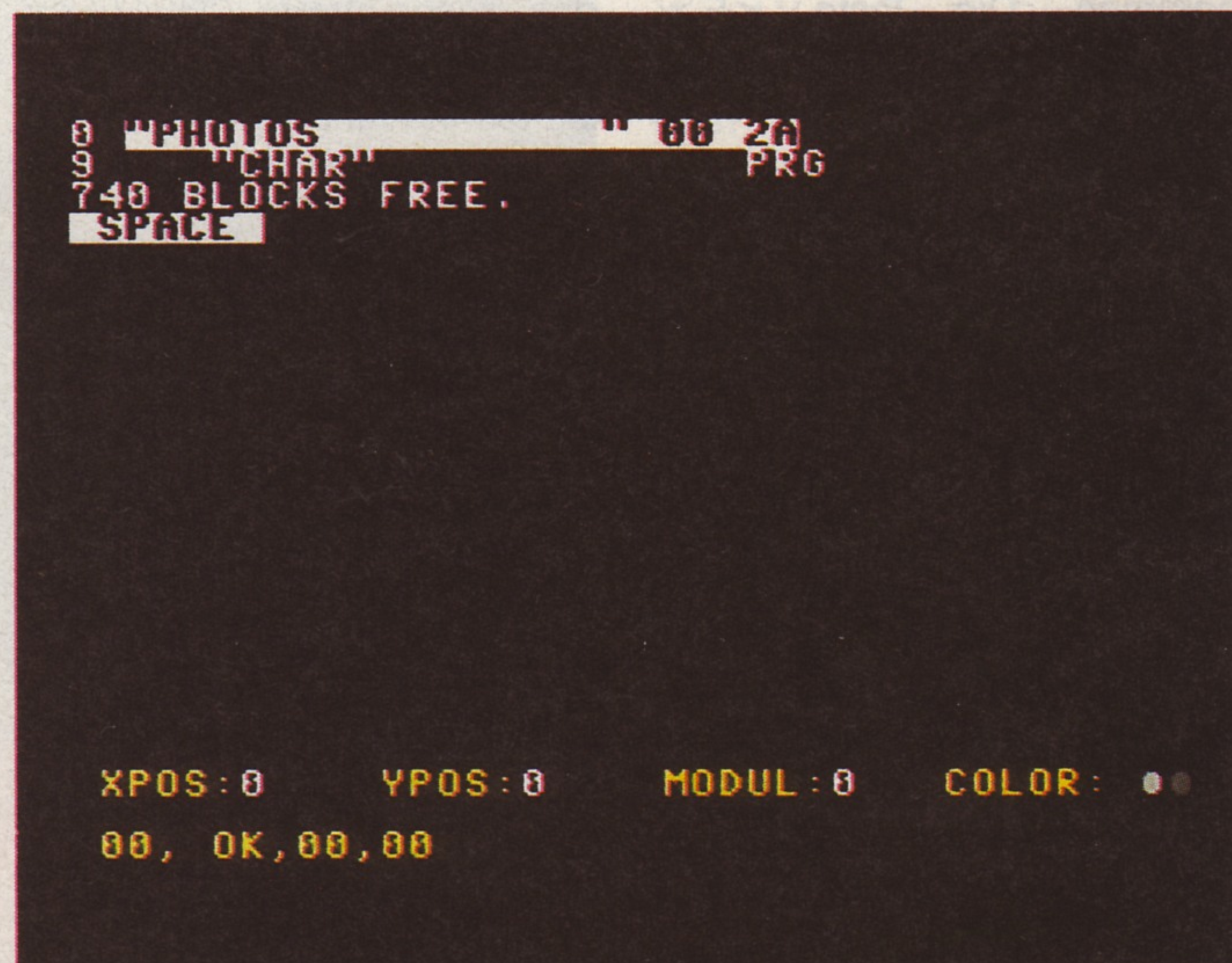
Sonstiges

Alle Menüs können untereinander angesprungen werden, ohne vorher RETURN zu drücken. Wird ein Screen auf Disk gespeichert, bekommt er einen Infokopf, der 16 Byte lang ist wie folgt aufgebaut:

Byte	Bedeutung
00-01	Größe des Screens (XSize * YSize)
02-03	Ende des Screens, ausgehend von $4000
04-05	X-Size -1
06-07	Y-Size -1
08	Hintergrundfarbe (53281)
09	Multicolor #1/ Extended-Color #1 (53282)
10	Multicolor #2/ Extended-Color #2 (53283)
11	Extended-Color #3 (53284)
12-13	X-Size
14-15	Y-Size

Speicherbelegung: Screen-Maschine

$0400	–	$07ff	Bildschirm
$0800	–	$2fff	Programm
$3000	–	$37ff	Characters 1
$3800	–	$38ff	Colortabelle 1
$3900	–	$39ff	Sprites
$3a00	–	$3ab3	Puffer für ausgeschnittene Zeichen+Farbe
$3ab4	–	$3ac7	Puffer für ausgeschnittene Farbe
$3ac8	–	$3bc9	Puffer für Modul
$3aca	–	$3fdf	frei
$3fe0	–	$3fef	Header 2
$3ff0	–	$3fff	Header 1
$4000	–	$9b7f	Screen 1
$9b80	–	$a37f	Characters 2
$a380	–	$a47f	Colortabelle 2
$a480	–	$ffff	Screen 2



Der Leveleditor setzt Module zu Screens zusammen – Directory-Funktion

Level-Editor für 4*4 Char-Module

Er ermöglicht mit Hilfe von Charaktermodulen die Herstellung sehr großer Level

Die maximale Level-Größe die mit dem Editor bearbeitet werden kann, beträgt 327680 Byte und entspricht einer Liste von 20480 Byte. Die Module können im Charaktereditor (Screen-Maschine) zusammengebaut und im Diskmenü des Level-Editors nachgeladen werden.

Tastaturkommandos:	
M	Modul an/aus
Pfeil nach oben	Cursor an/aus
+	ein Modul vor
—	ein Modul zurück
CLR/HOME	Cursor home
Shift-CLR/HOME	Level-Liste löschen
Pfeil nach links	Modul unter Cursor wird aktuelles Modul
Cursor rechts	rechter Rand
Cursor links	linker Rand
Cursor runter	unterer Rand
Cursor hoch	oberer Rand
1	$D021+1
2	$D022+1
3	$D023+1
@	Modul unter Cursor durch aktuelles Modul ersetzen
*	Module in Zeichensatz & in Game-Format wandeln
J	Zwischen Modul-Screen und Level-Liste umschalten
F1	Blockfunktionen CUT/PASTE/FILL
F7	Diskmenü
F8	Größe der Level-Liste
RUN/STOP	Exit

Der Alien-Editor

Ein Tool zum Positionieren von Aliens in Action-Game-Levels wie Katakis oder Turrican.

Die maximale Listengröße des Editors beträgt 21 012 (Hex. $5214) Byte. Mit dem Editor können Sprites zu End- oder Zwischengegnern ähnlich wie bei Katakis zusammengesetzt werden. Im Tool wird der Cursor mit einem Joystick in Port 2 gesteuert und alle anderen Eingaben über die Tastatur. Mit der Funktionstaste F7 gelangt man in ein Diskmenü, wo mit den anderen Editoren erstellte Charsets, Sprites, Level-Listen und Level-Module geladen werden können. Die erzeugten End- und Zwischengegner lassen sich als Snapshot (momentaner Bildschirm), Feld oder als Quelltext im ASCII-Format auf Diskette sichern. Programmierer müssen auf das Format des ASCII-Quelltextes achten.

Beschreibung der Sprite-Liste:

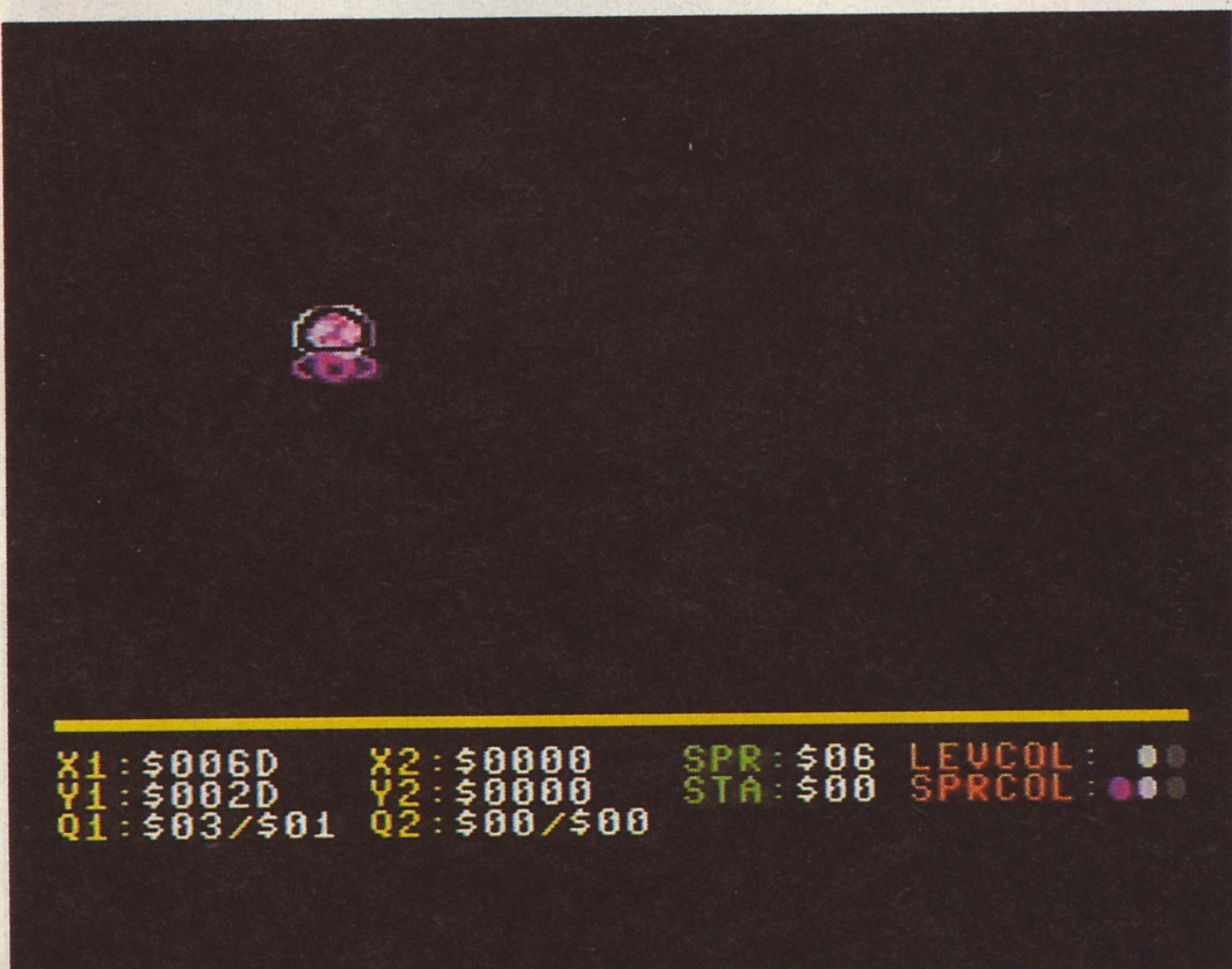
Die Position der Sprites wird im Editor festgehalten und kann als ASCII-Text auf Disk gespeichert werden. Dieser Text ist in einem speziellen Assembler-Format und muß den gängigen C-64-Assemblern (z.B. Hypra-Ass, VIS-Ass, GIGA-Ass, TURBO-Ass o.ä.) angepaßt werden.

Die folgende Tabelle erklärt den erzeugten Quelltext.

1. Byte: HI-Nibble = Status 0 bis 15, LO-Nibble = Sprite-Nummer 0 bis 15
2. Byte: HI-Nibble = HI-Byte YPos, LO-Nibble = HI-Byte XPos
3. Byte: LO-Byte XPositon des Sprites
4. Byte: LO-Byte YPosition

Die Belegung der Bytes gilt für die Label mit der Bezeichnung Qx00.

Tastaturkommandos:	
C	Cursor an/aus
+	ein Sprite vor
—	ein Sprite zurück
CLR/HOME	Cursor home
Shift-CLR/HOME	Sprite-Liste löschen
DEL	letzten Eintrag löschen
1	Spritemulticolor 1 um eins erhöhen
2	Spritemulticolor 2 um eins erhöhen
A	Sprite-Liste in BIG-MAC Source-Textformat wandeln
)	aktuellen Screen sichern (Snapshot)
F1	Source-Text der Sprite-Liste ausgeben (Space = Abbruch)
CURSOR RIGHT	Sprite-Status +1
CURSOR LEFT	Sprite-Status -1
F7	Diskmenü
RUN/STOP	Exit



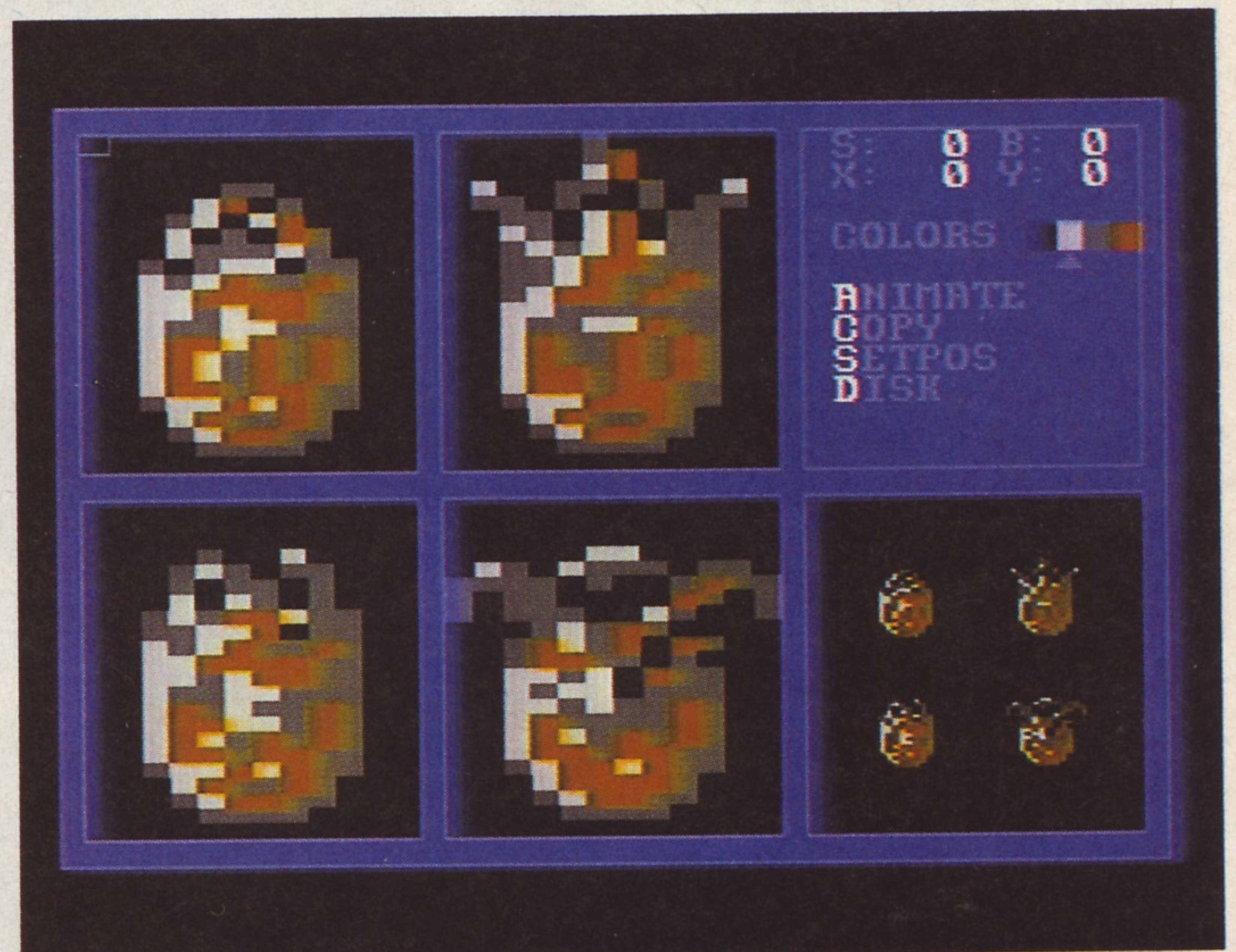
Im Alieneditor werden in Screens Aliens eingesetzt – noch fehlen die Hintergrundgrafiken

Der Sprite-Editor

Der Sprite-Generator ist ein Tool, mit dem man sich komfortabel und vor allem schnell Sprites auf dem C64 zaubern kann.

Dem Anwender stehen drei Speicher mit je 256 Sprites, zwischen denen sich beliebig umschalten läßt, zur Verfügung.

Mit der RUN/STOP- und RESTORE-Taste kann das Programm jederzeit verlassen und wieder mit RUN oder SYS 2065 gestartet werden, ohne daß sich eine Farbeinstellung oder eine Positionierung verändert bzw. erlischt.



Sprite-Editor ermöglicht leichtes Zeichnen

Im linken Teil des Bildschirms sind immer die vier Editfenster mit den gerade bearbeiteten Sprites zu sehen.

Rechts unten sieht man die Sprites in Originalgröße. Mit dem Joystick in Port #2 kann man jetzt einen Cursor über die Fenster bewegen und mit dem Feuerknopf einen Punkt setzen bzw. löschen.

Wenn man beim Bewegen des Cursors die Space-Taste gedrückt hält, geht's schneller über den Screen.

Das Statusfenster

X und Y geben die Position des Cursors in einem Editfenster an.

S gibt die aktuelle Sprite-Nummer (0 bis 255) an, während B für die aktuelle Blocknummer (0 bis 63) steht (4 Sprites = 1 Block).

Als nächstes folgt die Farbanzeige:

1. Hintergrundfarbe (53281)
2. Multicolor 1 (53285)
3. Multicolor 2 (53286)
4. Sprite-Farbe des aktuellen Sprites

Die aktive Zeichenfarbe wird durch einen blinkenden Pfeil gekennzeichnet.

Der Editor

Mit den Tasten 1 bis 4 kann man das Fenster anwählen, in dem man arbeiten möchte. Es ist aber auch möglich, den Cursor direkt von einem Fenster zum anderen zu bewegen.

Mit den Tasten F1 bis F5 lassen sich jetzt die Zeichenfarben anwählen, mit denen man zeichnen möchte, wobei gilt:

F1 : Multicolor #1
F3 : Multicolor #2
F5 : Sprite-Farbe

Ist das aktuelle Sprite ein Hiressprite, kann man nur die Sprite-Farbe anwählen.

Die Tastatur-kommandos

Um ein effizientes Arbeiten zu ermöglichen, wurden alle Funktionen auf die Tastatur gelegt.

Alle Funktionen beziehen sich auf das aktuelle Sprite.

Funktion	Taste
Fenster 1	1
Fenster 2	2
Fenster 3	3
Fenster 4	4
ein Block vor	+
ein Block zurück	—
Umschaltung Multi/Hires	Pfeil nach links
Shiften nach rechts	Cursor rechts
Shiften nach links	Cursor links
Shiften nach oben	Cursor auf
Shiften nach unten	Cursor ab
Mirror horizontal	8
Mirror vertikal	9
Rotate	R
Invers	I
Sprite löschen	CLR/HOME
alle Sprites löschen	Shift + CLR/HOME
X-Vergrößerung	X
Y-Vergrößerung	Y
Sprite deleten	DEL
Sprite einfügen	INST
Sprite ausschneiden	@
Sprite kopieren	*
Sprung an Anfang	B
Multicolor #1 anwählen	F1
Multicolor #1 erhöhen	F2
Multicolor #2 anwählen	F3
Multicolor #2 erhöhen	F4
Sprite-Farbe anwählen	F5
Sprite-Farbe erhöhen	F6
Hintergrundfarbe erhöhen	Pfeil nach oben
Swap-Speicher 1 und 2	F7
Swap-Speicher 1 und 3	F8
Speicher 1 nach 2 kopieren:	T
Speicher 1 nach 3 kopieren:	Shift + T
Speicher 2 nach 1 kopieren:	L
Speicher 3 nach 1 kopieren:	Shift + L
Bei laufender Animation:	
Verzögerung erhöhen	>
Verzögerung erniedrigen	<
Modus umschalten	M

Die Untermenüs

Im rechten oberen Feld befindet sich ein Menü, dessen gesamte Funktionen mit den weiß gekennzeichneten Buchstaben aufgerufen werden.

A – Sprite-Animation

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

NEW: neue Animation definieren

CONT: eine bereits definierte Animation fortsetzen

OFF: Animation aus (Definition bleibt erhalten)

Bei einer neuen Definition muß man mit dem Cursor auf das erste zu animierende Sprite gehen und dann <A> (ANIMATION) drücken. Die oben beschriebenen Optionen erscheinen. Jetzt <N> (NEW) drücken, der Rand färbt sich grün und man kann mit den Tasten 1 bis 4 und +/- den zu animierenden Bereich definieren. Danach RETURN drücken. Nun muß die Schrittweite eingestellt werden, die angibt, wie viele Sprites eine Animation beinhaltet (1 bis 4). Joystick hoch erhöht, runter senkt die Schrittweite. Nach korrekter Einstellung RETURN drücken. Die Animation ist nun gestartet. In der untersten Zeile des Statusfensters wird nun die Verzögerungszeit gezeigt, die man mit den Tasten < und > ändern kann.

Es gibt zwei Animationsarten:

1. Durchgehende Animation – Nach dem letzten Bild beginnt die Animation wieder mit dem ersten.
2. Wechselnde Animation – Nach dem letzten Bild läuft die Animation rückwärts bis zum ersten Bild ab, dann wieder vorwärts usw...

Mit der Taste <M> kann man zwischen beiden Modi hin und herschalten. Während der Animation lassen sich alle Funktionen uneingeschränkt benutzen.

C – Kopieren

Möchte man mehr als ein Sprite kopieren, zuerst auf das erste Sprite des Quellbereichs gehen dann Taste <C> (COPY) drücken. Der Rahmen färbt sich grau, und die aktuelle Position ist nun gespeichert.

Jetzt auf das letzte Sprite des Quellbereichs gehen und wieder Taste <C> (CUT) drücken. Der Rahmen färbt sich rot, und die Endposition ist gespeichert.

Nun Zielbereich anwählen und Taste <P> (PASTE) drücken

Der gesamte definierte Bereich wird nun an die Zielposition kopiert. Sollte der Zielbereich innerhalb des Quellbereichs liegen, wird trotzdem korrekt kopiert. Man kann PASTE so oft benutzen wie man will. Mit SHIFT+P wird PASTE ausgeschaltet (schwarzer Rahmen).

S – Sprites setzen

Setzt sich ein Objekt aus mehr als einem Sprite zusammen, müssen die einzelnen Sprites korrekt positioniert werden.

Dazu Taste <S> (SETPOS) drücken. Im Menüfeld werden nun die Sprite-Positionen, ausgehend von der linken oberen Ecke des Sprite-Fensters (Position X=0/Y=0), dargestellt.

Mit den Tasten <1> - <4> kann man nun das Sprite auswählen, das man positionieren möchte und es dann mit dem Joystick bewegen.

Das Menü wird mit SPACE verlassen.

D – Diskmenü

Mit <D> kann man sich das Inhaltsverzeichnis der Diskette ansehen. Weiter mit SPACE, Abbruch mit RUN/STOP.

Mit <L> werden ein oder mehrere Sprites geladen, und zwar immer an die Cursor-Position, <S> speichert ein oder mehrere Sprites. Dazu erst mit dem Cursor auf das erste Sprite gehen, das gespeichert werden soll, dann Taste <D> (DISK) und danach Taste <S> (SAVE) drücken. Der Rahmen färbt sich grün und die Startposition ist gespeichert. Mit den Tasten 1 bis 4 und +/- dann die Endposition definieren, danach RETURN drücken. Als letztes: Filename eingeben und RETURN! Wird nur RETURN gedrückt, wird das Menü sofort verlassen, ohne daß gespeichert wird.

Die Sprite-Farben, X/Y Vergrößerung sowie die Multi/Hires Informationen werden in jedem Sprite im unbenutzten 64. Byte mitgespeichert. Mit <C> werden Diskbefehle gesendet. Das Menü sowie alle Fehlermeldungen werden mit SPACE verlassen.

Ergänzung: Wird CTRL zusammen mit den Zifferntasten 1 bis 6 gedrückt, werden die Bit-Paare eines Multicolor-Sprites wie folgt vertauscht:

1	00 = 01
2	00 = 10
3	00 = 11
4	01 = 10
5	01 = 11
6	10 = 11

Sprite-Informationen im 63. Byte:

%01111111 xxxx = Color
x = 1=Multi/0=Hires
x = X-Expand
x = Y-Expand

Hinweis

Mit dem Katakis-System können Sie komplexe Grafiken erstellen, die Sie dann später in eigene Spiele einbinden können.

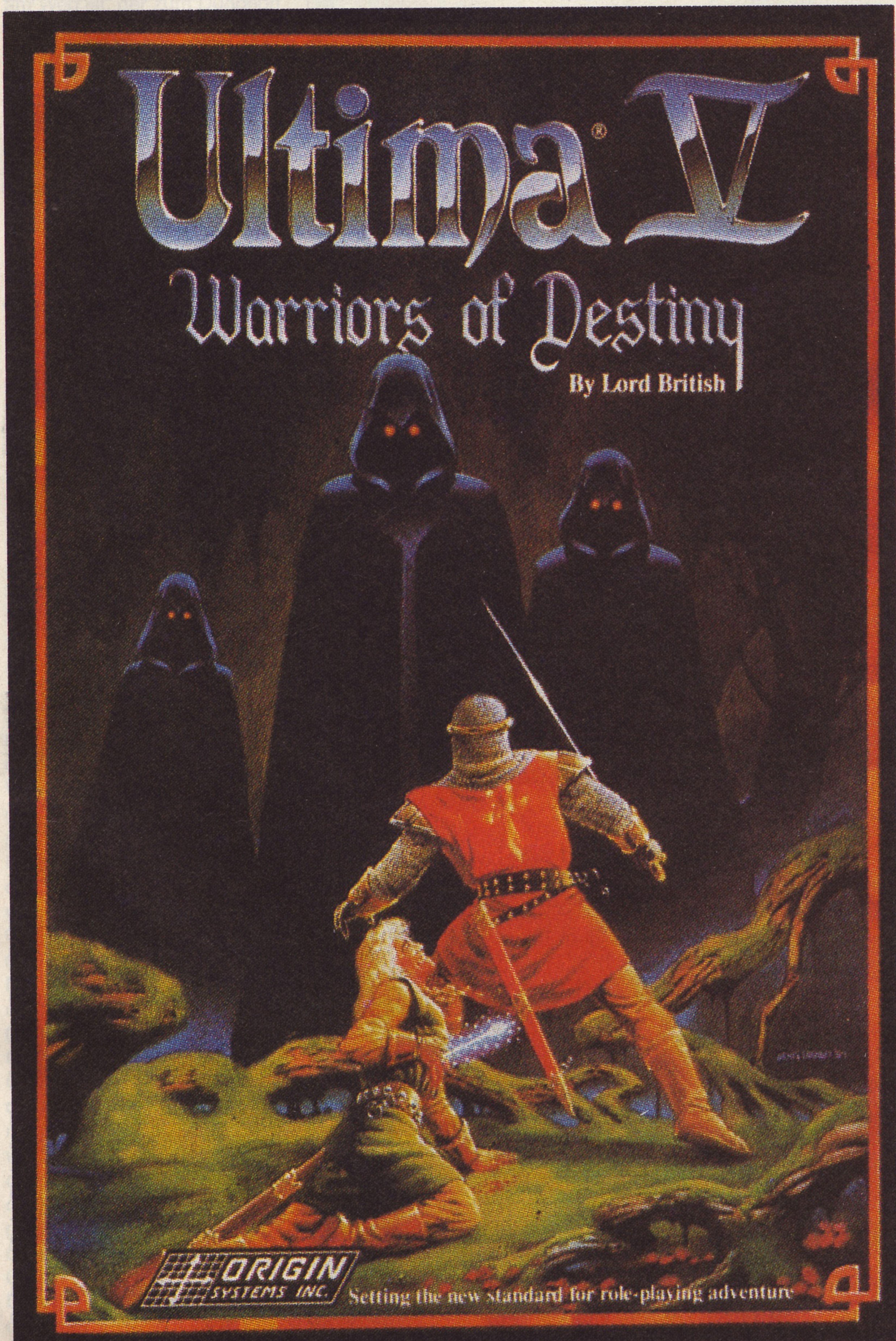
Sie müssen allerdings beachten, daß Sie nur **Grafiken** erstellen können. Sie müssen selbstverständlich das eigentliche Spiel erst noch programmieren, das Katakis-System nimmt Ihnen diese Arbeit nicht ab. Wenn Sie die Hinweise innerhalb des Heftes genau befolgen, steht einem perfekten Spiel nichts mehr im Weg.

Speicherbelegung – Sprite-Edi

$0400 - $07ff	Bildschirm
$0800 - $26aa	Prg.-Code
$2600 - $3700	frei
$3800 - $39ff	Zeichensatz
$3a00 - $3c7f	frei
$3c80 - $3d7f	Puffer für Sprite-Animation
$3dc0 - $3dbf	Puffer für Funktionen
$3e00 - $3eff	System-Sprites
$3f00 - $3fff	aktuellen Sprites
$4000 - $7fff	Bank 1
$8000 - $bfff	Bank 2
$C000- $ffff	Bank 3

Atlas und Trainer zu Ultima V

Lord British in die Karten geschaut



Ultima V, ein Rollenspiel – Superstar ist gelöst

Mit Hilfe der abgedruckten Karten, ausführlichen Beschreibungen der Labyrinthe und einem Charaktereditor auf Diskette ist es nun viel leichter, den fünften Teil der Ultima-Rollenspielserie zu bestehen.

von Martin Haffner

Mit dem Charaktereditor können die Spielfiguren von Ultima 5 ohne größere Probleme verändert werden. Das Programm läßt sich von der Oberfläche der Top-Spiele-Diskette laden oder mit folgender Anweisung:

```
LOAD"6*",8,1
```

RUN startet das Programm, falls der Trainer nicht von der Oberfläche aus geladen wurde. Als erstes wird man aufgefordert, seine Britania-Disk (Kopie zum Spielen!) in Diskettenlaufwerk 8 einzulegen. Die Forderung wiederholt sich so lange, bis die richtige Diskette im Laufwerk ist. Dann kann man entscheiden, ob man gesicherte Werte verändern, anschauen, speichern oder laden will. Beim Betrachten der Daten auf dem Bildschirm, läßt sich eine Liste, die größer als der Bildschirm ist, die Anzeige mit der SPACE-Taste beliebig oft anhalten. Bei der Eingabe neuer Werte sollte man darauf achten, daß die Werte erhalten bleiben, wenn einfach nur die RETURN-Taste gedrückt wird. Mit dem Editor kann man sich Supercharaktere zusammenbauen, die selbst den größten Drachen plattwalzen, sollte da-

bei aber nicht vergessen, daß das Spiel dadurch recht leicht wird und so seinen Reiz verliert.

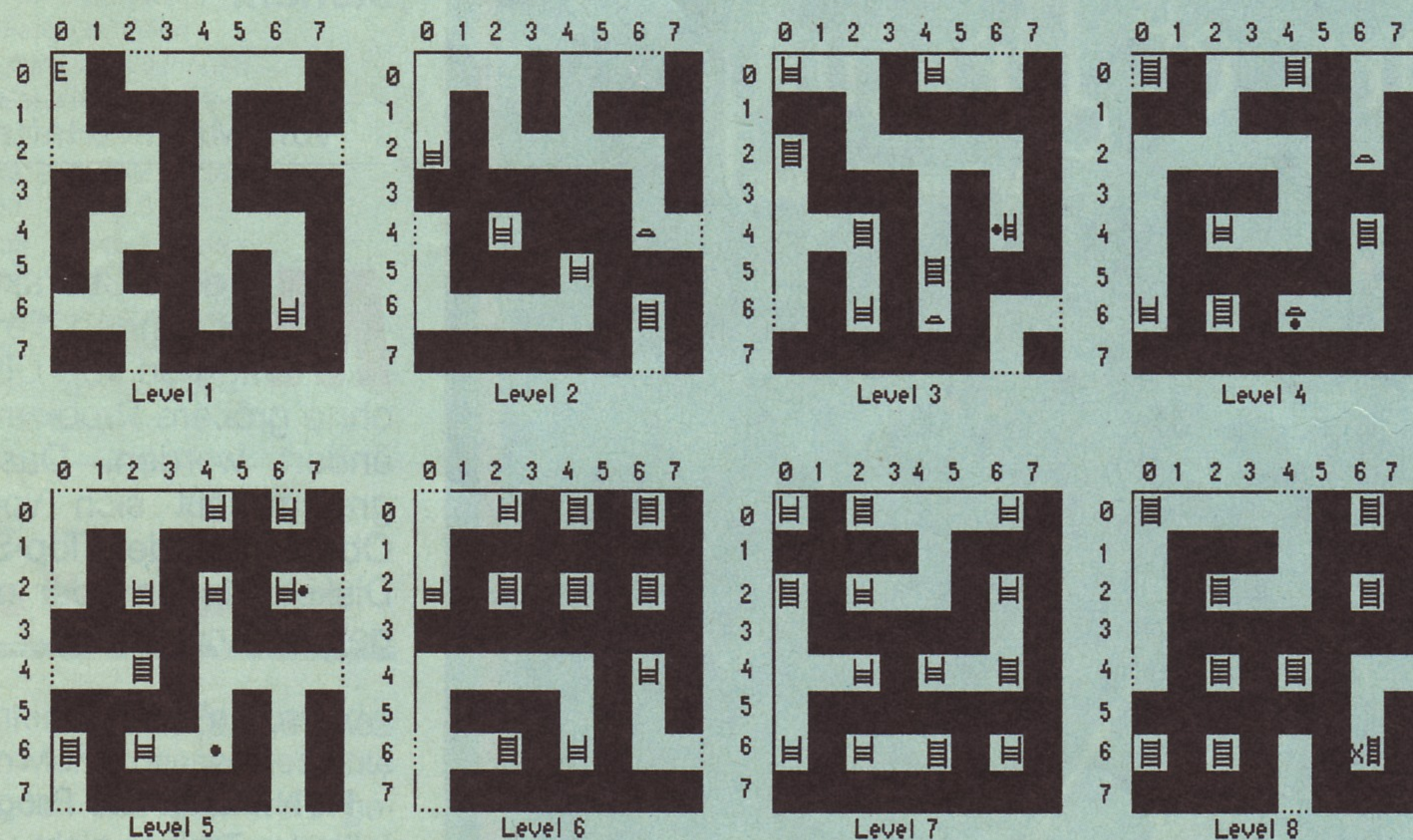
Die einzelnen Level des fünften Abenteuers der Ultima-Saga finden Interessierte auf den folgenden Seiten. In den Kurzbeschreibungen: Type, Position, das »Word of Power«, Hin- und Rückweg in die Unterwelt der einzelnen Dungeons. Die Koordinaten der Dungeons wurden so gewählt, daß das Feld, an dem man das Dungeon in dem man Britania betritt, die Koordinaten 0 S/ 0 E hat. Außerdem sollte man beachten, daß die gepunkteten Linien an den Rändern der Karten keine Hindernisse darstellen, sondern daß der Weg an der gegenüberliegenden Seite des Dungeons weitergeht. Genug der Worte – ab geht's in die Labyrinthe! (lb)

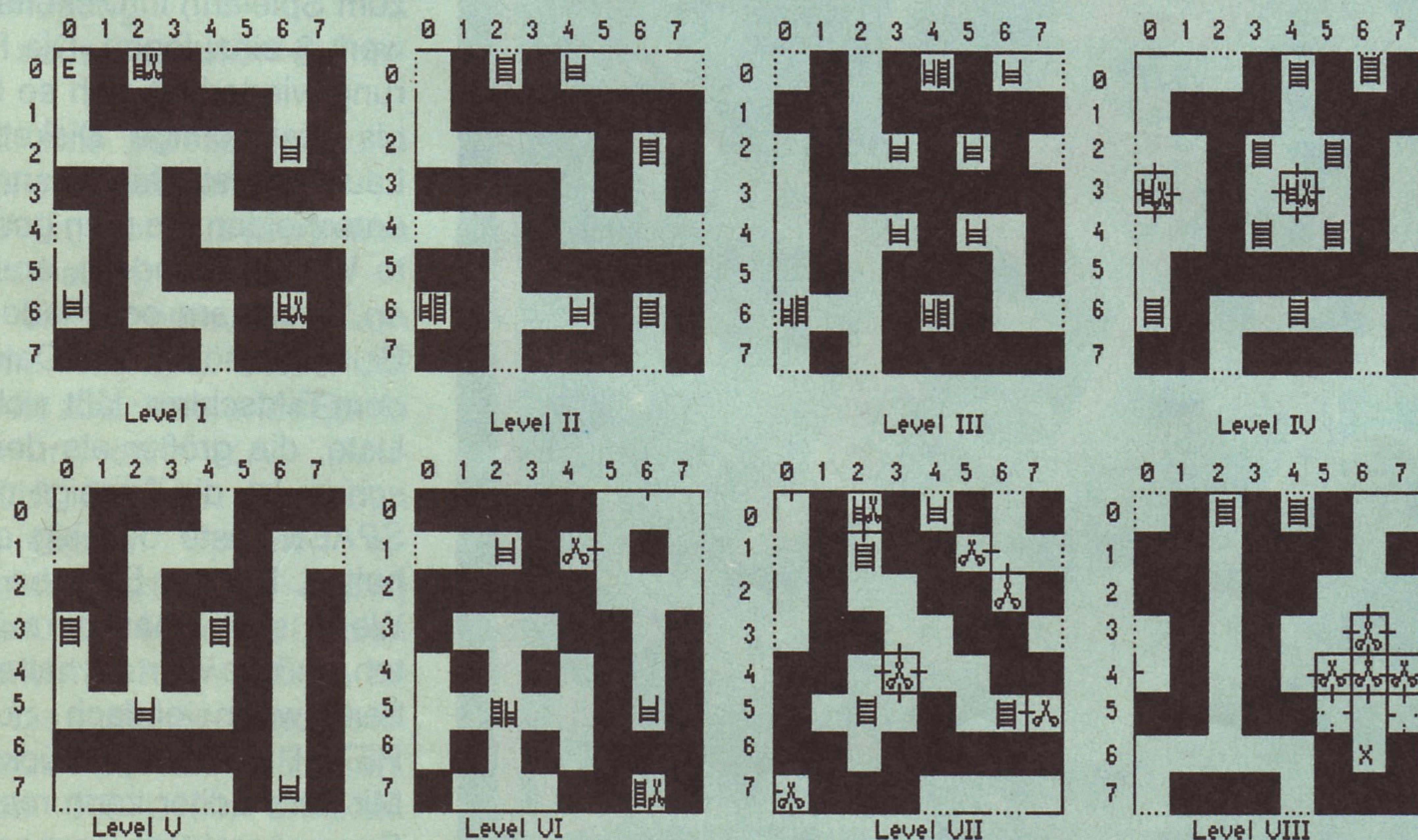
Despise

Typ: Cave
Position: E'D″ / F'L″
Word of Power: Vilis
Schwierigkeitsgrad: sehr leicht
Besonderheiten: keine; in diesem Dungeon gibt es nicht einmal einen Raum mit Kampf.
Unterwelt: Hier steht die Festung Ararat. Außerdem kommt man hierhin, wenn man mit seinem Schiff in einen Strudel fährt.
Hinweg: a) vom Dungeon: Mit dem Magic Carpet über den Fluß nach Westen fliegen, bis man an einen Wasserfall kommt. Über den Wasserfall gelangt man an einen See, in dessen Mitte die Festung liegt.
b) vom Strudel: Mit dem Schiff nach Südosten fahren, bis man den Wasserfall hört. Dann das Ruderboot besteigen, und über den Wasserfall zum See fahren.
Rückweg: Im Südosten des Sees führt ein Weg durch die Berge. Den sollte man nehmen, an seinem Ende wieder den Magic Carpet besteigen, und nach Osten zum Dungeon zurückfliegen.
... und danach: Hat man das Dungeon hinter sich, ist man um eine wichtige Erkenntnis über die Shadowlords reicher, und (wenn man den Strudel benutzt hat) um ein Schiff ärmer. Johne, der Ararat bewohnt, ist ein Level-3-Magier; es lohnt sich also, ihn mitzunehmen (falls noch Platz in der Party ist).

Destard

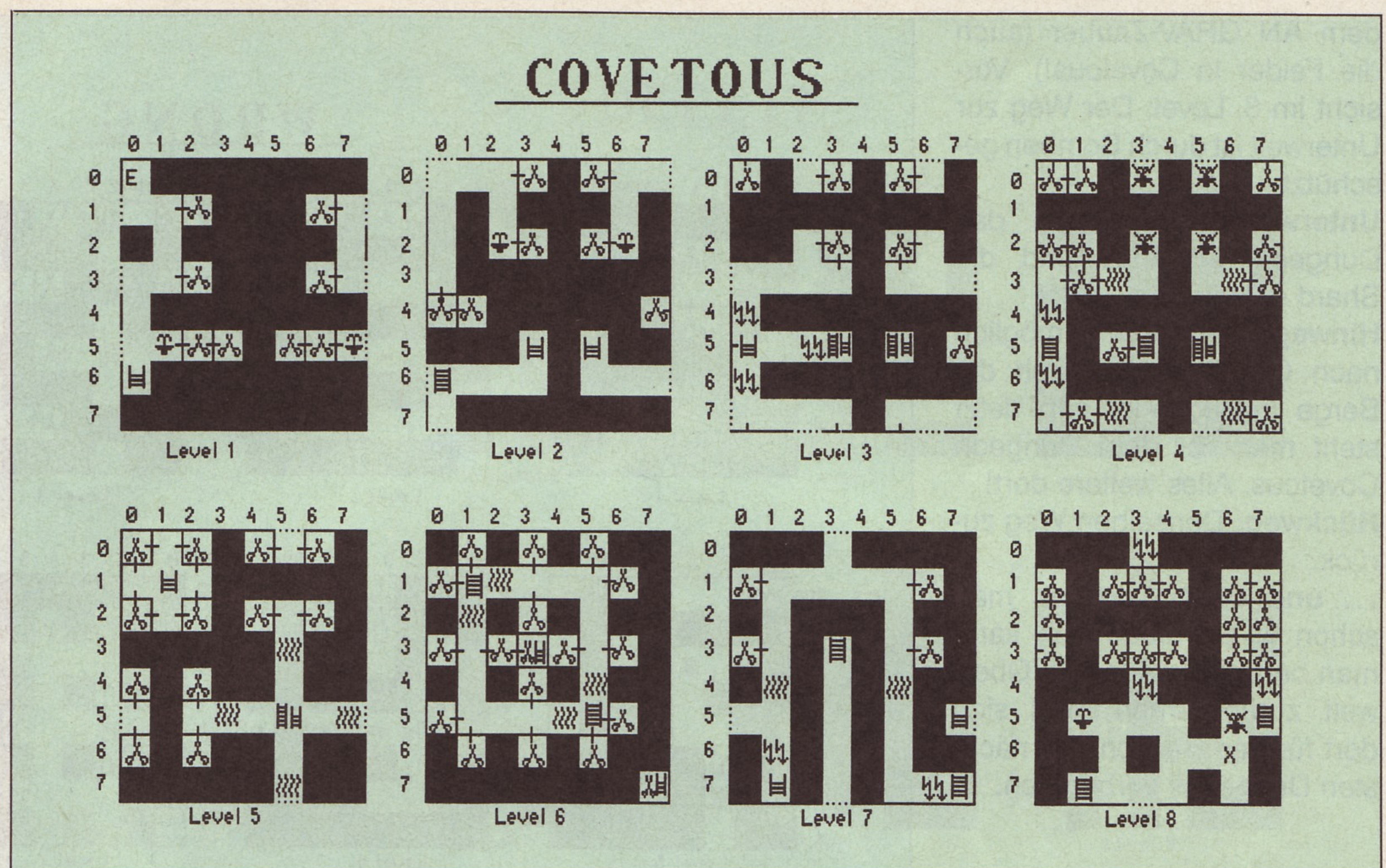
Typ: Cave
Position: K'I″ / E'I″
Word of Power: Inopia
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: Level 7, 2S / 6E und 5S / 7E: Hier schwirren außerhalb der Reichweite der Kämpfer ein paar Ghosts herum, die man mit IN VAS POR YLEM, oder AN XEN CORP vernichten sollte. Level 8, 3S / 6E, 4S / 5E, und 4S / 7E: Wenn man gegen die Feuerstellen, die in diesen Räumen stehen, drückt, geht eine Geheimtür auf, die in Raum 4S / 6E führt. Außerdem entsteht dadurch ein Lavasee, in dem die Dämonen, die diesen Raum bevölkern, verbrennen. Nachteil dieser Methode: Wenn man zu lange wartet, verbrutzelt die Party (die nämlich auch im Lavasee steht) gleich mit ...
Unterwelt: Hier liegt das Amulet von Lord British. Außerdem landet man hier, wenn man den Wasserfall östlich von Spiritwood benutzt.
Hinweg: a) vom Dungeon: Den Weg folgen, bis man an einem Fluß ist, dort mit dem Carpet nach Südwesten weiter. Wenn der Fluß nach Norden dreht, einfach über ihn weiterfliegen, bis man ganz im Norden an einen See gelangt ...
b) vom Wasserfall: Das Schild im Süden des Sees lesen, eine Gedenkminute für Lord British's Expedition einlegen und dann immer dem auf der Tagebuchseite beschriebenen Weg folgen.
Rückweg: Wenn man das Amulet hat, kann man (wenn man will) noch eine Gedenkminute für die tapferen Krieger, die





hier begraben sind, abhalten. Dann zurück nach Westen zum Sumpfgebiet fliegen (mit dem Carpet!), dort den Fluß im Norden nehmen, und ihm so lange folgen, bis man an den großen See kommt, an dem man schon auf dem Hinweg vorbeikam. Diesen verläßt man im Nordwesten, und nimmt dann an der zweiten Abzweigung den Fluß nach Südosten, bis man wieder am Weg ist, der zum Dungeon führt.

... und danach: Abgesehen davon, daß das Amulet in der Itemliste ungeheuer dekorativ wirkt, wird es sogar später lebenswichtig. Nähere Einzelheiten bei der Unterwelt von Shame!



Covetous Dungeon

Position: B'L" / J'M"
Word of Power: Avidus
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Das ganze Dungeon ist eine riesige Krypta — und das merkt man auch an den Räumen. In fast jedem Raum existiert eine abgeschlossene Grabkammer, in der sich meistens noch ein paar Monster aufhalten. Diese Grabsteine entfernt man, indem man sie einfach wegdrückt. Ausnahme sind Räume, die einen einzigen Ausgang haben, der nach Süden führt: Hier muß man den Brunnen in der Mitte drücken. Alle Räume, die nach Westen und Norden einen Ausgang haben, beherbergen ein paar Daemons; ohne die Krone hat man hier kaum Chancen. In den Räumen, die nach Süden und Osten bzw. Norden und Osten einen Ausgang haben, sind in den Ecken mehrere Monster versteckt, die man nur durch Magie vernichten kann (IN VAS POR YLEM / IN QUAS CORP / bei Ghosts AN XEN CORP). Level 6, 3S / 2E: Zuerst die Fackel in der oberen Ecke nehmen, (Befehl GET), dann westlich davon gegen die Wand drücken, und in dem freigewordenen Raum wieder im Westen gegen die Wand drücken. Jetzt öffnet sich eine Geheimtür im Osten.
Unterwelt: Hier liegt die Shard of Hatred.
Hinweg: Dem Weg nach Osten folgen; wenn er zu einem Sumpfgebiet wird, darüber hinweg nach Süden. Am Ende des Sumpfs in Richtung Westen fliegen, bis man beinahe im äußersten Westen der Unterwelt ist. Hier befindet sich ein von Bergen umgebenes Gebiet, in das man vom Norden über ziemliche Umwege hineinklettern kann (am besten mit »View« überprüfen!). Hier liegt die Shard. Rückweg: Einfach denselben Weg rückwärts gehen (bzw. fliegen).

...und danach: Auf dem schnellsten Weg zur Empath Abbey, dort zur Flame of Love (links von Lord Michaels Zimmer), den Shadowlord Astaroth rufen, und die Shard in die Flamme werfen, wenn er genau darüber schwebt ...

Wrong

Typ: Dungeon
Position: B'E" / H'O"
Word of Power: Malum
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Wrong ist ein Gefängnis mit sehr vielen Feldern, die den Weg versperren. Diese Felder entfernt man mit

- Leiter nach oben
- Leiter nach unten
- Falltür
- unteres Ende einer Falltür
- Kampf
- E Eingang (Britannia)
- X Ausgang (Unterwelt)
- Tür oder Geheimtür
- hier muß DES POR benutzt werden
- hier muß UUS POR benutzt werden
- magisches Feld: Schlaf
- magisches Feld: Gift
- magisches Feld: Feuer
- elektrisches Feld
- Brunnen
- vergifteter Brunnen
- O Bombe
- eingestürzte Stelle

Symbolbeschreibung zu den Karten

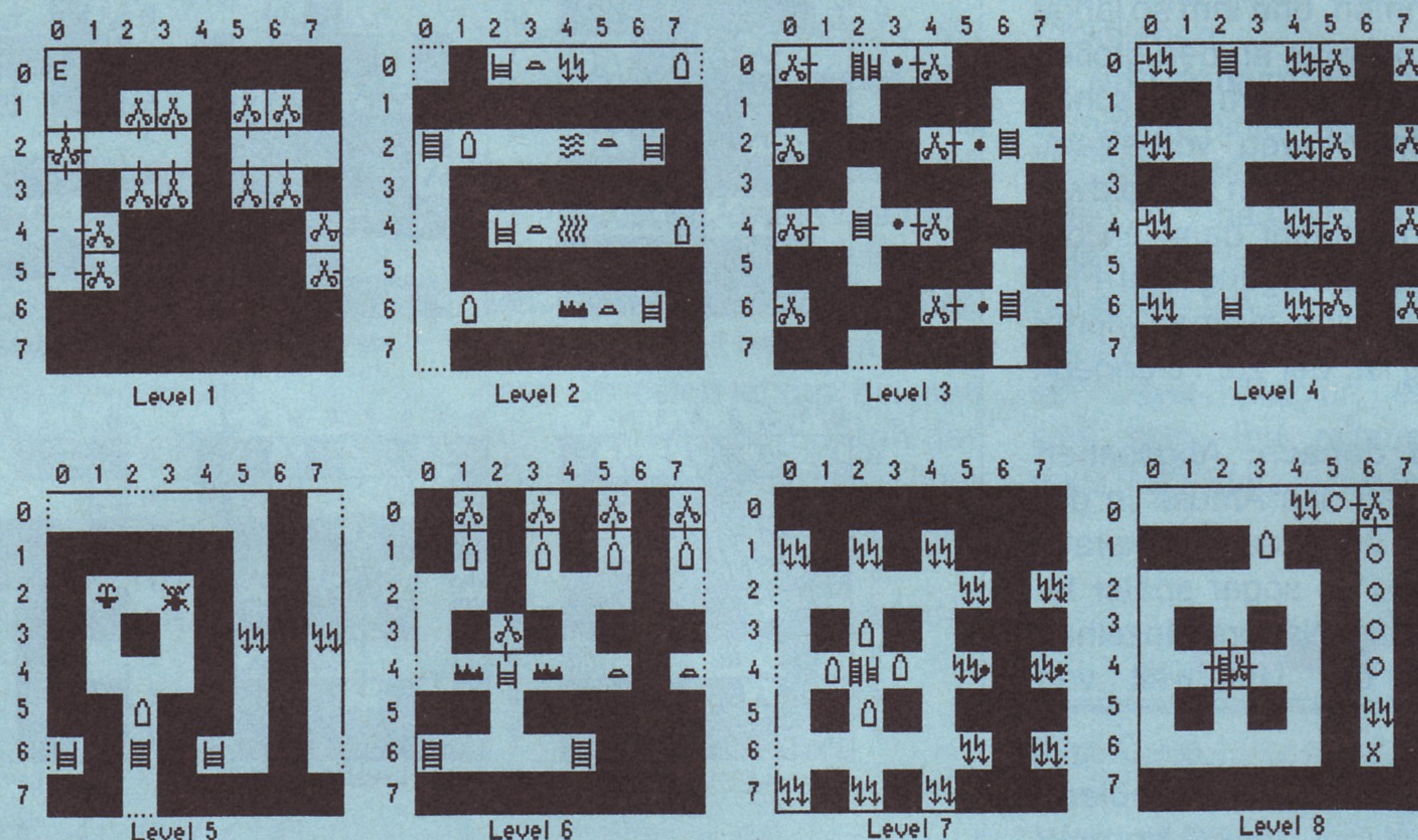
dem AN GRAV-Zauber (auch die Felder in Covetous!). Vorsicht im 8. Level: Der Weg zur Unterwelt ist durch Bomben geschützt.

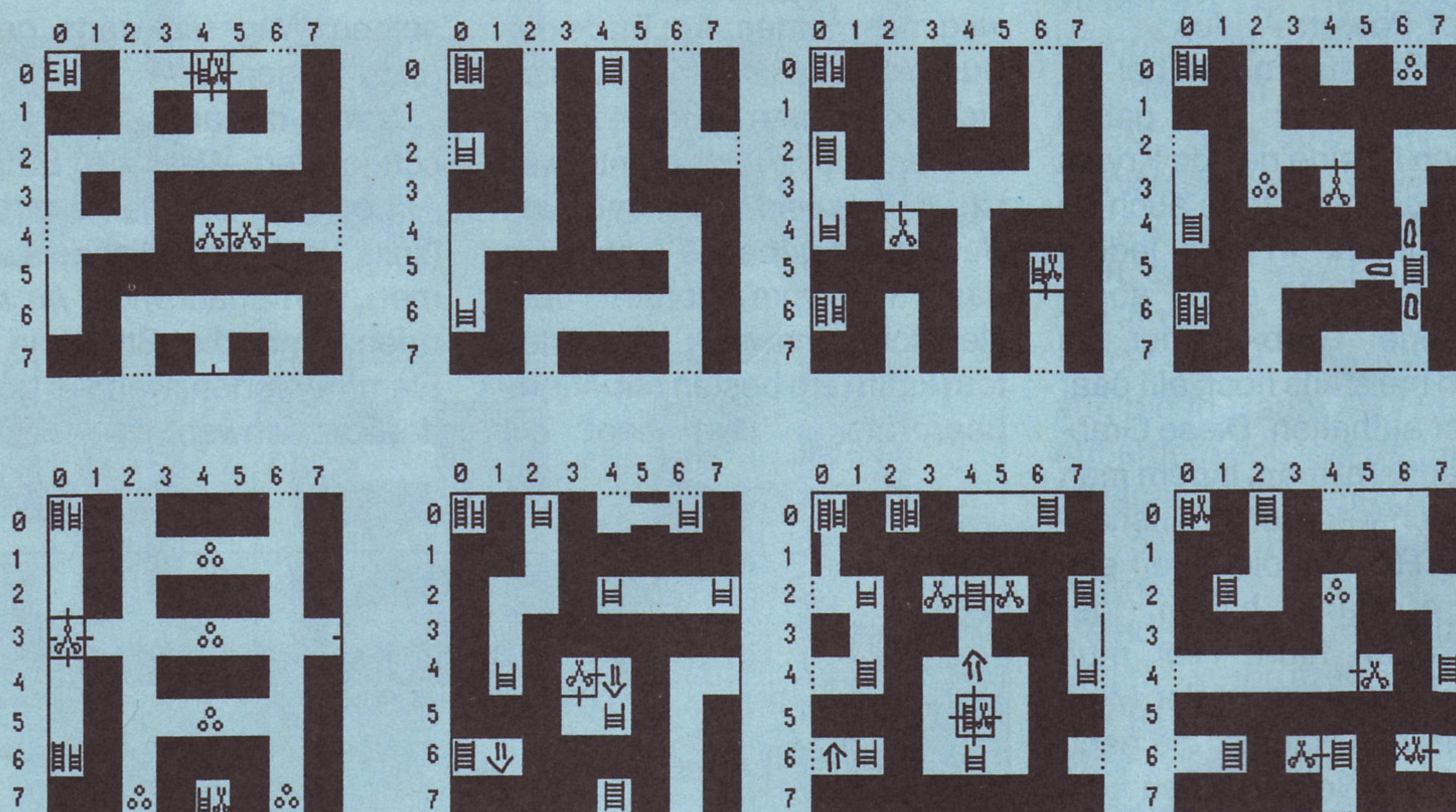
Unterwelt: Hier liegen das Dungeon Covetous und die Shard of Hatred.

Hinweg: Soweit wie möglich nach Osten; dann durch die Berge im Süden klettern. Jetzt steht man vor dem Dungeon Covetous. Alles weitere dort!

Rückweg: Denselben Weg zurück.

... und danach: Wenn man schon in Covetous war, kann man beruhigt wieder zur Oberwelt zurückkehren, und sich dort für den Besuch des nächsten Dungeons vorbereiten.





Hythloth

Typ: Mine
Position: P'A" / O'P"
Word of Power: Ignavus
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Hythloth ist ein altes Erzbergwerk. In einigen Räumen gehen Geheimtüren auf, wenn man ein Partymitglied auf eine bestimmte Stelle bewegt. Level 7, 5S / 4E: Hier liefert man sich mit 16 wehrlosen Kindern einen Kampf. Der Raum läßt sich durch ein UUS POR auf 4S / 4E umgehen; wer lieber kämpfen will, sollte sich anschließend im Handbuch das Kapitel über »Virtue« nochmal ganz gründlich durchlesen. Level 8, 4S / 5E: Die Tür in diesem Raum verschwindet, sobald ein Partymitglied durch sie durch ist. Im Norden befindet sich aber eine Geheimtür, durch die man wieder zurückkommt.

Unterwelt: Hier liegen die Shard of Cowardice und die Mystic Weapons.

Hinweg: Zuerst durch die Berge im Westen nach Norden klettern, und dort in dem Lavafeld im Osten die Mystic Weapons holen. Zum weiteren Fortkommen benötigt man einige IN POR-Spells. Vorsicht beim Mixen: Man braucht noch Silk und Moss für den UUS POR-Spell im Dungeon! Beim Teleport darauf achten, daß man sich nur auf Grasgebiete teleportieren kann, die man mit »View« sieht. Die Shard liegt auf L'A" / L'I" (nordwestlich vom Dungeon) in einem ziemlich großen Grasgebiet.

Rückweg: Wie der Hinweg. Wenn man beim Teleportieren nicht aufpaßt, kann es vorkommen, daß man irgendwann keine Reagenzen mehr für den IN POR-Spruch hat, und ausweglos eingeschlossen ist. In diesem Fall hilft nur noch der Griff zum Ein-Aus-Schalter. Daher sollte man niemals zu weit vom Dungeon entfernt abspeichern.

... und danach: Zu Serpant's Hold gehen, bei der Flamme (steht im Keller) Nosfentor rufen, und die Shard zum richtigen Zeitpunkt ins Feuer werfen.

Deceit

Typ: Dungeon
Position: E'J" / P'A"
Word of Power: Fallax
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: Das Dungeon Deceit ist ziemlich kompliziert aufgebaut; man muß z.B. um in die Mitte des 1. Levels zu kommen, erst durch das 6. Level durch. Außerdem gibt es hier viele Falltüren. Level 1, 2S / 0E: Die Grube hier hat ihren Namen »Bottomless Pit« verdient; Sie führt bis ins 8. Level. Level 2, 6S / 4E: Die Gates, die zur Mitte des Raums führen, öffnet man mit »Push«. Level 3, 0S / 0E: Hier begegnet man zum ersten Mal den aus Wrong bekannten »Electric Fields« in einem Raum. Am besten wartet man, bis sie sich aufgelöst haben. Level 5, 6S / 4E: Wenn man gegen die Fackeln drückt, erscheinen Leitern nach oben und unten. Level 6, 4S / 0E: Die Gates öffnet man, indem man gegen die Feuerstellen drückt. Level 6, 4S / 0E, 0S / 0E, 6S / 6E, 2S / 6E: Die Leitern in diesen Räumen sind nur Illusionen und führen nirgend wohin. Level 8, 3S / 6E, 3S / 7E, 4S / 6E, 4S / 7E: Außer den Dragons sind in diesen Räumen noch

andere Monster versteckt. Um sie freizulassen, muß man auf ein bestimmtes Feld treten. Level 8, 6S / 6E: Dieser Raum ist die Krönung des Dungeons. Am besten skizziert man sich den Raum auf ein Blatt Papier, und gibt dem ganzen noch die Koordinaten 0-10 in Nord- und Ostrichtung (0N / 0E ist links unten). Jetzt geht man so vor: 1. Get Torch 9N / 7E

2. Push 9N / 8E == > 6N / 5E verschwindet
3. Push 5N / 4E == > 5N / 6E verschwindet
4. Push 5N / 8E == > 5N / 4E verschwindet
5. Push 5N / 2E == > 5N / 8E verschwindet
6. Push 5N / 10E== > 5N / 2E verschwindet
7. Push 4N / 2E == > 4N / 5E verschwindet und der Weg in die Unterwelt ist frei!!!

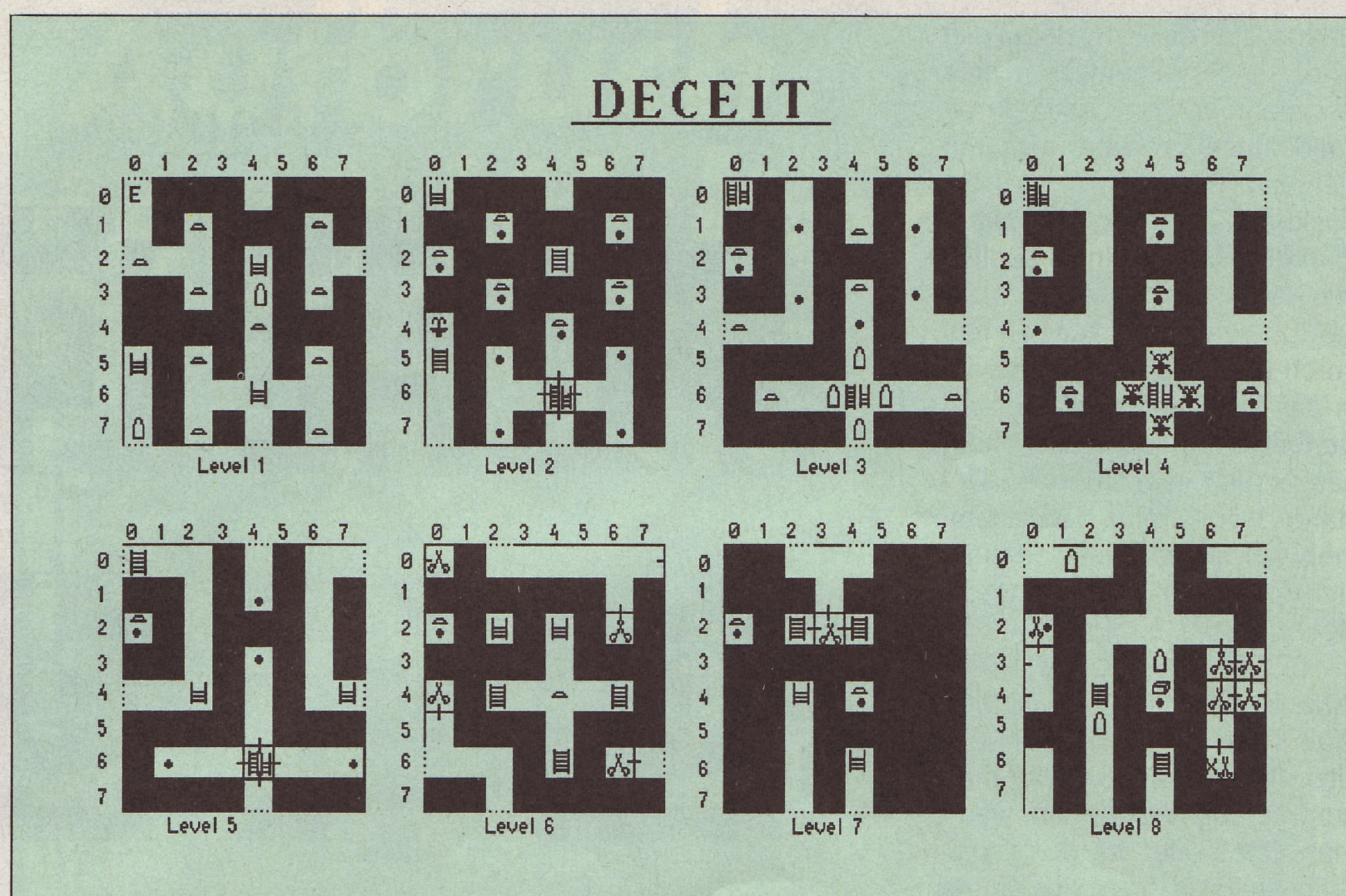
Unterwelt: Hier liegt die Shard of Falsehood.

Hinweg: Die Twin Sisters im Tempel von Cove nach ihrer Vision fragen. Dann bekommt man eine Wegbeschreibung. Vorsicht bei den Wasserfällen.

Rückweg: Im Osten des Sees führt ein Weg durch die Felsen. Vom Süden dieses Weges aus muß man sich wieder nach Osten in eine von Bergen umschlossene Landschaft aus Gras teleportieren, und von dort im Osten durch die Berge nach Süden klettern. Auf dem Weg, auf dem man landet, weiter nach Osten gehen. Kurz hinter einer Kreuzung, an der man schon auf dem Hinweg vorbeikam, geht der Weg wieder nach Norden zum Dungeon zurück. Im Dungeon geht man im schon bekannten Raum 6S / 6E (Level 8) so vor:

1. Push 1N / 2E == > 4N / 5E verschwindet
2. Push 5N / 4E == > 5N / 6E verschwindet
3. Push 5N / 8E == > 5N / 4E verschwindet
4. Push 5N / 2E == > 5N / 8E verschwindet
5. Push 5N / 10E== > 5N / 2E verschwindet
6. Push 6N / 2E == > 6N / 5E verschwindet und es dürfte keine Probleme mehr bereiten, aus dem Dungeon zu entkommen.

. . . und danach: Zum Lycaeum gehen, und bei der Flame of Truth (2. Etage) Faulinei rufen, usw ... Anschließend der Festung Stonegate einen Besuch abstatten, auf die Frage des Dämons mit »Well« antworten, ihn anschließend im Kampf besiegen, und dann das Sceptre holen. Wer Lust hat, kann natürlich ausprobieren, was passiert, wenn man auf eine Falltür tritt ...

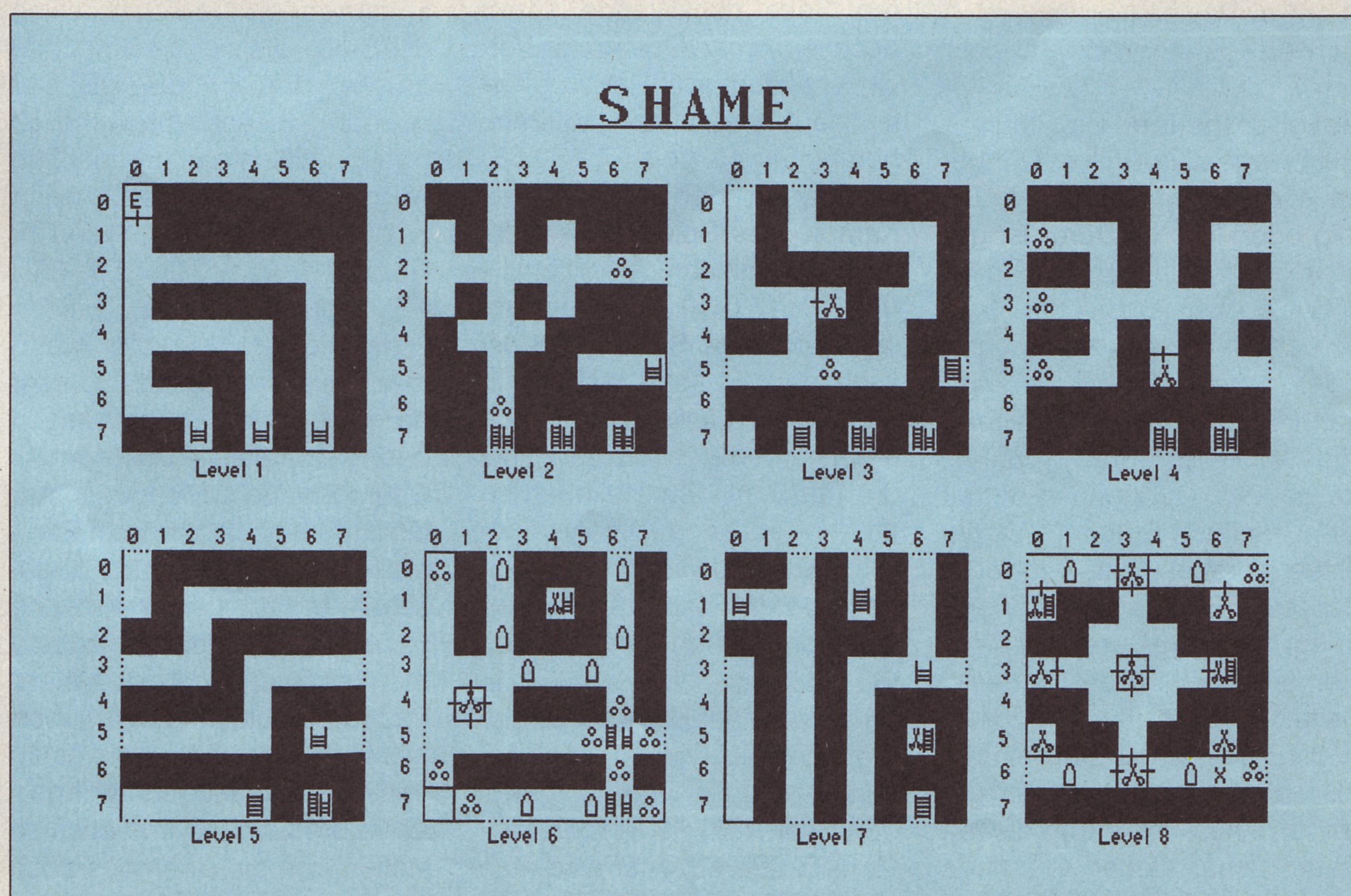


Shame

Typ: Mine
Position: G'G" / D'K"
Word of Power: Infama
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Level 1, 0S / 0E: Der Ausgang dieses Raums ist eingestürzt, läßt sich aber wieder freilegen: Den Raum skizzieren (siehe Deceit), und dann 2N / 2E, 1N / 3E, und 0N / 4E drücken. In diesem Dungeon gibt es außerdem viele Geheimtüren (auf der Karte als normale Türen gekennzeichnet). Um schnell nach unten zu kommen, nimmt man im ersten Level den Schacht mit der sehr sinnigen Bezeichnung »Deepest«. Level 8, 3S / 6E: Ganz besonders bösartig ist die Leiter in diesem Raum — sie läuft nämlich vor der Party davon, wenn sie jemand betreten will. Dies tut sie allerdings nur fünfmal; dann kann man sie ganz normal benutzen.

Unterwelt: Hier ist das Dungeon Doom.

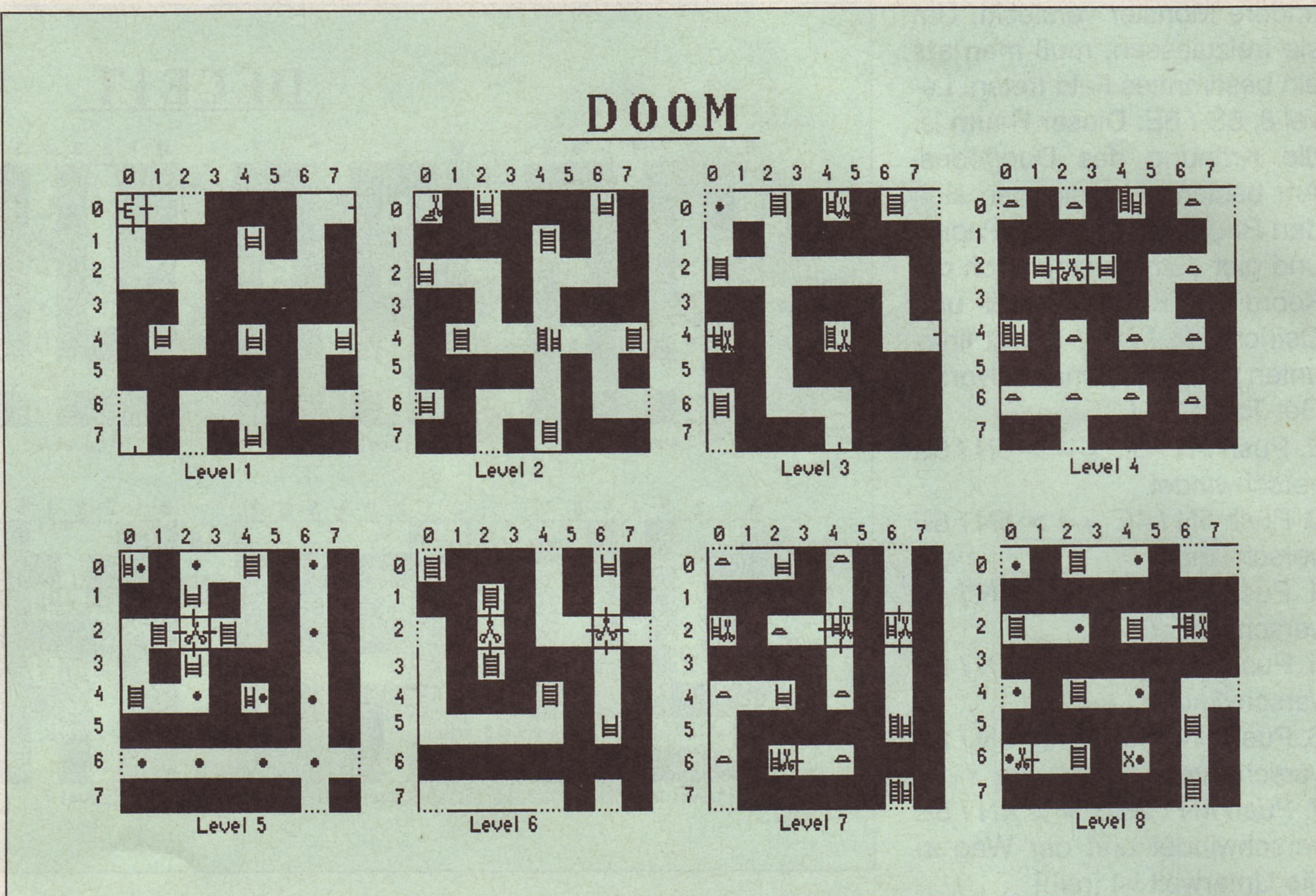
Hinweg: Mit dem Carpet nach Osten fliegen, und sich am östlichen Ende über die Berge hinweg weiter nach Osten teleportieren (als Startpunkt geeignet ist eine kleine Grasfläche, die direkt südlich des östlichen Endes liegt). Jetzt ist man an einem großen See, in dessen Mitte eine Insel liegt. Die »Rough Seas«, die den Weg noch blokkieren, sollte man an einer schmalen Stelle einfach über-



fliegen. Daß die Party dabei naß wird, macht eigentlich nichts aus, denn an den Lavaströmen auf der Insel kann man sich (mit kleinen Problemen) wieder trocknen. Am besten betritt man die Mitte der Insel südlich des Lavastroms im Westen; dabei braucht man nur einmal durch die Lava durchzugehen. In der Mitte der Insel liegt ein Dunkelgebiet; hier braucht man das Amulet vom Dungeon Destard, wenn man weiterkommen will. In der Mitte befindet sich der Eingang zum Dungeon Doom; man öffnet ihn mit »VERAMOCOR«. Falls noch ein Shadowlord überlebt hat, kommt man darin aber nicht weit: Besitzt man einen C64, wird man am Eingang angegriffen; wenn man C128-User ist, stürzt das Spiel ab. Falls die Shadowlords aber nicht mehr auf Erden weilen, kann man (auch beim C128) das Dungeon ohne Probleme betreten.

Rückweg: Solange man Doom noch nicht betreten hat, kann man den Hinweg wieder zurückfliegen.

... und danach: Die Party sollte sich auf jeden Fall schon mal darauf einrichten, daß es jetzt etwas schwierig wird ...



Doom

Typ: Cave
Position: Zentrum der Unterwelt; siehe Steckbrief von Shame
Word of Power: Veramocor
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer
Besonderheiten: Es gibt nur zwei Wege, aus diesem Dungeon wieder zu entkommen: Erfolg oder Tod. Letzterer ist gar nicht so schlimm, wenn man schon so weit ist, daß der Geist im Lagerfeuer den Kommentar »Well armed thou ...« bringt; dann verliert man nämlich beim Tod keine Erfahrungspunkte. Im ganzen Dungeon wimmelt es nur so von Ethereal Wards; diese zerstört man mit dem Sceptre. Eine schlaue Party bringt allerdings erst die Monster um, die auf der anderen Seite des Wards lauern... Level 1, 0N / 0E: Wer schon einmal mit einem Shadowlord gekämpft hat, erkennt diesen Raum sicher wieder. Allerdings ist das Ward in der Mitte verschwunden. Es lohnt sich nicht, alle Wards zu entfernen, da sie sich bei jedem Betreten des Raums neu bilden. Level 4 und 5: Vorsicht vor den vielen Pits. Im Level 5 kann man in den zwei Gängen unendlich lang weiterlaufen; allerdings steht man nach acht Schritten wieder am Ausgangspunkt. Level 5, 2S / 2E: Ein Beispiel dafür, wie nützlich Wards sind. Wer das nicht glaubt, soll sich selbst überzeugen. Vorsicht vor dem Mittelfeld: Es löst eine Lavafalle aus. Level 6, 2S / 2E: Auch hier das Ward stehenlassen, bis die Dragons tot sind. Auf der anderen Seite der Wände sitzen noch ein paar Daemons. Vorsicht bei der Lava: Der Weg löst sich auf, wenn man zu nahe herankommt... Level 7, 2S / 6E: Einer der beiden schwierigsten Kämpfe des Spiels. Wer nicht als erstes mit dem Avatar ein IN VAS GRAV CORP zaubert, um wenigstens die Sand Traps loszuwerden, ist selbst schuld. In den Ecken links unten und rechts unten sitzen drei Wisps, die man mit den Hellebarden umbringen kann. Schwieriger wird es mit den drei Wisps in den oberen Ecken. Am besten die Krone abnehmen, und hoffen, daß die Wisps sich in Reichweite der Party teleportieren, ohne allzuviel Schaden anzurichten. Unbedingt genügend AN XEN EX vorbereiten! Level 8, 2S / 6E: Hier wird man von einigen Seeungeheuern, Dragons und Mongbats (oberhalb der nördlichen Mauer) belästigt. Unbedingt einen Daemon herbeirufen; nach dem Kampf mit ihm in den Nordwesten des Raums fliegen, und dort gegen eine Wand drücken. Jetzt erscheint im Süden eine Brücke, über die man den Raum verlassen kann. Falls man den Raum skizziert hat (wie in Deceit): Die Mongbats schwirren auf 9N / 6E herum, und die betreffende Wand ist auf 9N / 2E. Level 7, 2S / 4E: Um die Ausgänge nach oben und unten zu öffnen, gegen die Wand östlich der Pit, und dann immer gegen die Wand östlich der Stelle, die sich geöffnet hat, drücken. Level 8, 6S / 0E: Der Ausgang in der Nordwand ist nur eine Illusion; der richtige Ausgang liegt im Osten. Um ihn zu öffnen, gegen eine Wand im Norden drücken. Level 7, 6S / 2E: Der zweite der beiden schwierigsten Kämpfe wenn man nicht aufpaßt. Dieser Kampf sieht eigentlich einfach aus; es greifen nur je sechs Daemons und Mongbats an, die zudem noch durch ein Ethereal Ward von der Party abgeschnitten sind. Leider wird eine Lavafalle ausgelöst, sobald man sich dem Ward nähert, und dann bleibt einem eben nichts anderes übrig, als es zu entfernen (außer, man will gerne verbrutzeln!). Dummerweise stellen sich die Daemons auch noch so auf, daß man nicht mehr aus der Lava herauskommt, ohne sie zuerst zu töten ... und das kann dauern ... Level 8, 6S / 4E: Wer jetzt einen noch schlimmeren Abschlußkampf erwartet hat, der kann sich beruhigen: In diesem Raum muß man nur alle Partymitglieder durch den Spiegel im Norden nacheinander absorbieren lassen. Statt der Unterwelt gibt es hier nur das Spiegelbild des letzten Raums. Hier hält sich auch Lord British auf.

Hinweg: Wie schon gesagt - einfach durch den Spiegel gehen.

Rückweg: Als erstes fragt Lord British den Spieler nach der Wooden Box aus dem Geheimraum in seinen Private Chambers. Hat man sie nicht, kann man sich auf eine längere Wartezeit in diesem Raum gefaßt machen. Falls man sie doch noch dabei hat, gibt man sie Lord British, lehnt sich aufatmend zurück, und liest sich die weiteren Texte durch. Falls man einen C128 hat, bekommt man — als Entschädigung für den Absturz vom Eingang — die beste Musik des ganzen Spiels geboten.

... und danach: Nachdem man sämtliche Texte gelesen und das Dokument, daß am Ende erscheint, entsprechend gewürdigt hat, bleibt einem nur noch der Griff zum Reset-Knopf, und die Gewißheit, daß man das Spiel erfolgreich gelöst hat ... (lb)

Aufbruch in neue Welten...

Der Basic-Editor ist nicht jedermanns Sache. Umständlich irgendwelche Befehle einzugeben brauchen Sie jetzt allerdings nicht mehr. Unsere neue Oberfläche erledigt das für Sie.

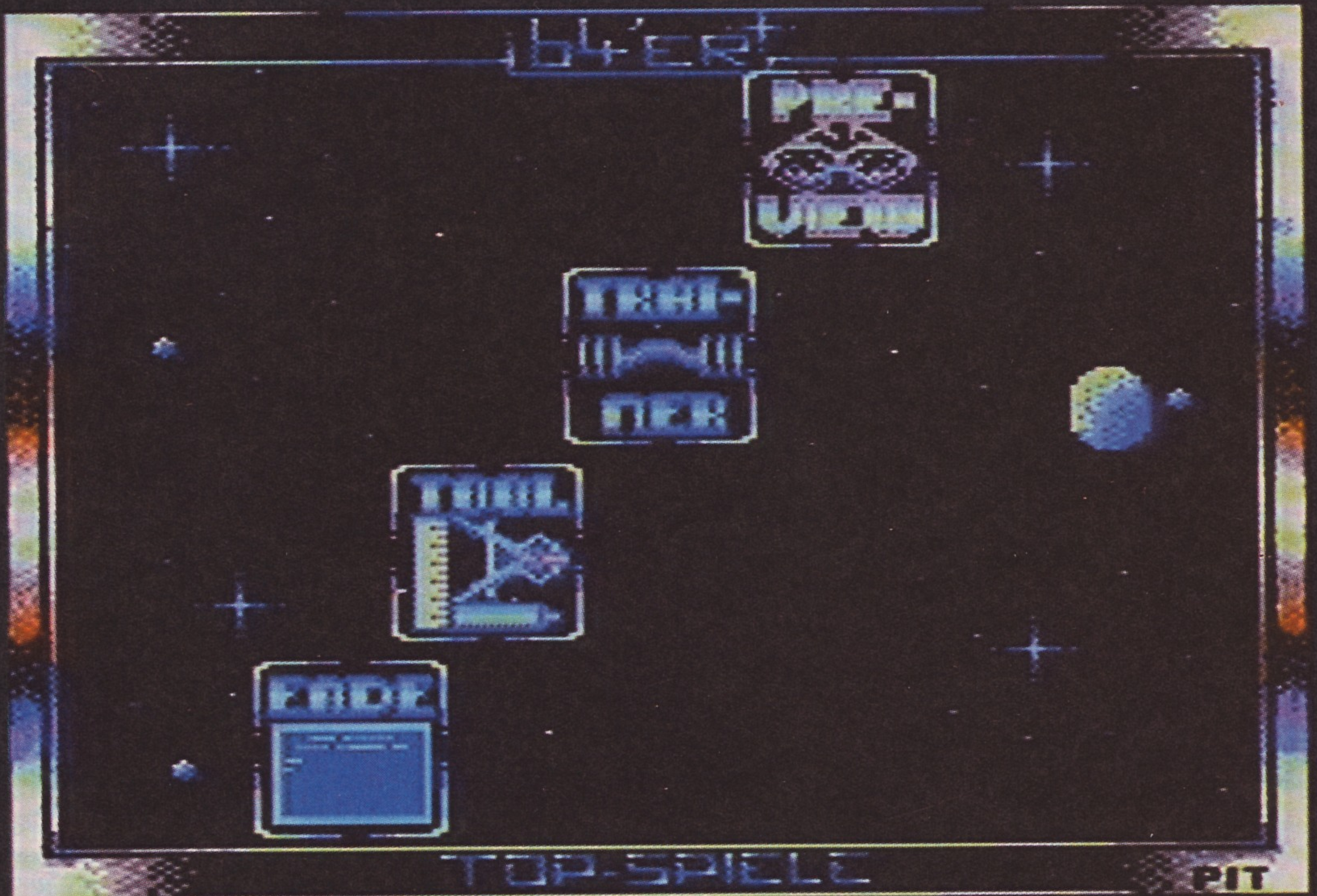
von Peter Klein

Schalten Sie Ihren Computer aus und entfernen Sie alle Module oder Erweiterungen. Legen Sie die beigelegte Diskette in Ihre Floppy, schalten Sie den Computer und die Floppy ein und tippen Sie

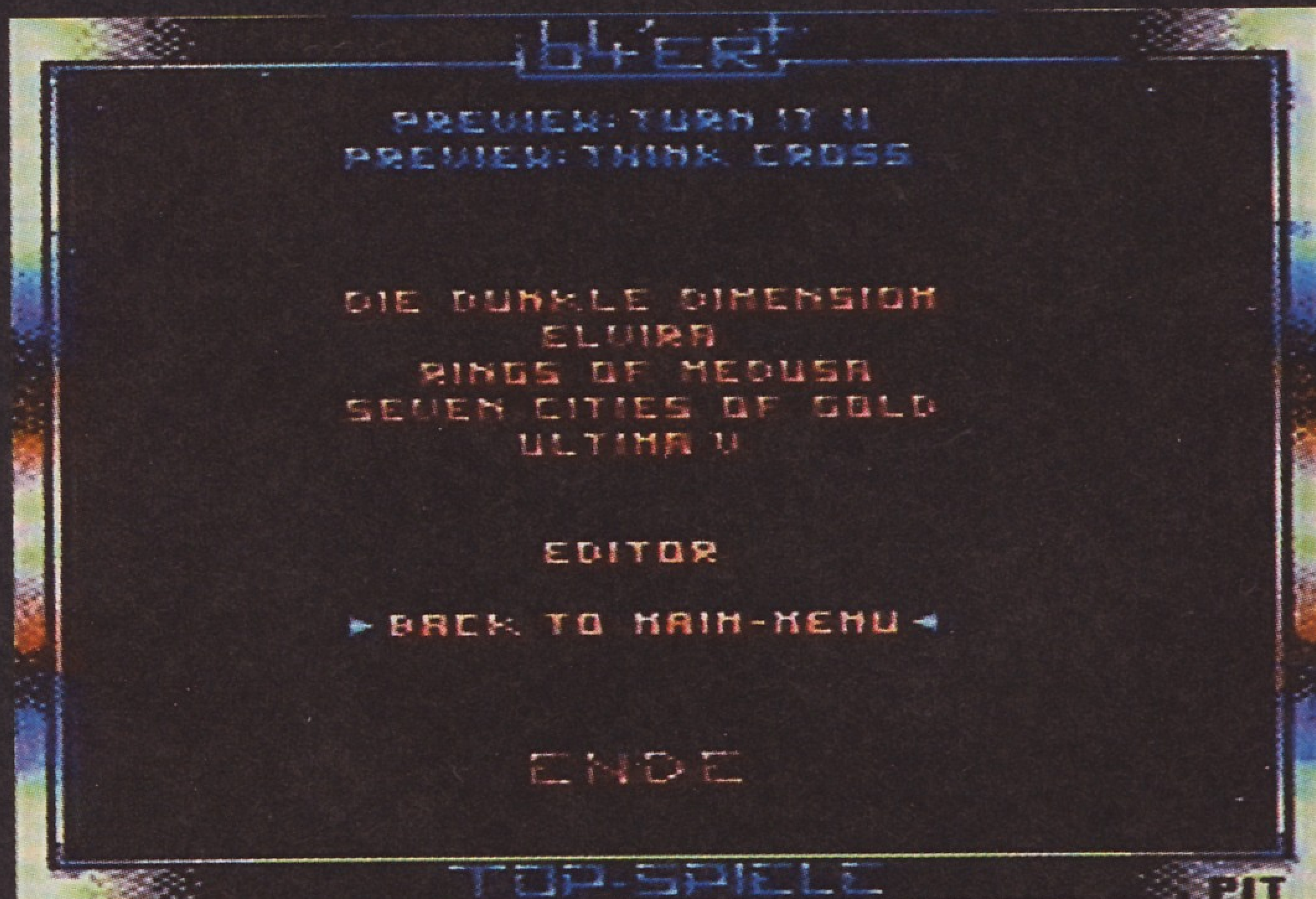
```
LOAD":*",8,1
```

Zunächst lädt der C64 das Top-Spiele-Intro. Sie können das an der Boot-Meldung erkennen. Das Programm wird danach entpackt und vollautomatisch gestartet. So wie in Bild 3 müßte dann Ihr Bildschirm aussehen. Mit der SPACE-Taste kommen Sie dann ins Hauptmenü. Von hier aus können Sie alle Aktionen starten. Sie sehen vier Icons, die über den Bildschirm gleiten (Bild 1). Jedes dieser Icons steht für eine Gruppe:

- Icon1 = **Previews**
- Icon2 = **Trainer**
- Icon3 = **Tool**
- Icon4 = **Ende**



[1] Die Oberfläche des Top-Spiele-Sonderhefts. Nichts für Langweiler.



[2] Das Auswahlmenü

Mit einem Joystick in Port 2 können Sie jetzt eins der Symbole anklicken. Sobald Sie ein Icon per Feuerknopf ausgewählt haben, werden der Rahmen aus- und die Untermenüs eingeblendet (Bild 2). Wählen Sie jetzt mit dem farbigen Balken die Trainer, Previews oder den Editor an und drücken Sie Feuer. Der Rest geschieht automatisch. Das angeklickte Programm wird nachgeladen und gestartet.

Selbstverständlich können Sie die Programme auch direkt von Diskette laden mit

```
LOAD "Programm-Name",8
```

und dann per RUN starten. Nach dem Entpacken (ca.2 bis 3 Sekunden) geht's dann los.

Für manche Programme benötigen Sie übrigens einen Printer. Der Landkartendruck von »Seven Cities of Gold« steigt beispielsweise mit der Meldung »Device not present Error« aus, wenn kein geeigneter Drucker angeschlossen ist. Andere Trainer verlangen direkt nach Start die Game-Disk (Bsp. »Elvira«).



[3] Scrolling, Sprites, Raster-Barrs und ein Overlay-DYCP. So sieht das Intro aus.

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
0 ">>TOP SPIELE 2<<" M&T
0    "TOP SPIELE      " PRG<
0    "MAIN MENU       " PRG<
0    "                " DEL
0    "----------------" DEL
0    "- TOP-SPIELE 2 -" DEL
0    "- DISK  SIDE A -" DEL
0    "----------------" DEL
0    "                " DEL
0    "----------------" DEL
0    "-  GAME-DEMOS  -" DEL
0    "----------------" DEL
0    "0.TURN IT 2     " PRG<  Seite 38
0    "1.THINK CROSS   " PRG<  Seite 39
0    "THINK CROSS MAIN" PRG<
0    "----------------" DEL
0    "                " DEL
```

```
0    "----------------" DEL
0    "-  GAME-TOOLS  -" DEL
0    "----------------" DEL
0    "2.DDD.TRAINER   " PRG<  Seite 20
0    "3.ELVIRA.CHEAT  " PRG<  Seite 21
0    "4.ROM.TRAINER   " PRG<
0    "5.MAP.PRINT     " PRG<  Seite 21
0    "6.UL5.TRAINER   " PRG<  Seite 10
0    "----------------" DEL
0    "                " DEL
0    "----------------" DEL
0    "- GFX--EDITORS -" DEL   Seite 6
0    "----------------" DEL
0    "7.EDITOR LOAD   " PRG<
0    "CHAR-EDITOR  .TC" PRG<
0    "LEVEL-EDITOR .TC" PRG<
0    "ALIEN-EDITOR .TC" PRG<
0    "SPRITE-EDITOR.TC" PRG<
0    "KATAKIS SPRITES"  PRG
0    "----------------" DEL
```

```
0    "                " DEL
0    "----------------" DEL
0    "- SUB-ROUTINES -" DEL
0    "-      FOR     -" DEL
0    "- 6. MAP.PRINT -" DEL
0    "----------------" DEL
0    "NACHLADER-MD2"    PRG<
0    "MAIN2"            PRG<
0    "FRONT3.PIC"       SEQ
0    "LEGENDE"          SEQ
0    "SAVE LEGENDE"     PRG<
0    "SAVE FRONT3.PIC"  PRG<
0    "----------------" DEL
0    "                " DEL
0    "----------------" DEL
0    "- TURN DISK !! -" DEL
0    "----------------" DEL
```

DISKETTE SEITE 2

```
0 ">>TOP SPIELE 2<<" MT 2A
0    "----------------" DEL
0    "-  EASY--ROLE  -" DEL  Seite 29
0    "-    PLAYERS   -" DEL
0    "-     FOR      -" DEL
0    "-  SSI--GAMES  -" DEL
0    "----------------" DEL
16   "KRYNN-ERP       " PRG
18   "REALM-ERP       " PRG
0    "----------------" DEL
0    "                " DEL
0    "----------------" DEL
0    "-     GAME     -" DEL
0    "----------------" DEL
8    "GOLDEN PYRAMIDS " PRG  Seite 46
0    "----------------" DEL
53   "YCCIP"            PRG
33   "TIDEL"            PRG
37   "ORTNI"            PRG
58   "ELTIT"            PRG
45   "CISUM"            PRG
55   "EMAG!"            PRG
94   "DNEHT"            PRG
```

```
0    "----------------" DEL
5    "L00"              PRG
5    "L01"              PRG
5    "L02"              PRG
5    "L03"              PRG
5    "L04"              PRG
5    "L05"              PRG
5    "L06"              PRG
5    "L07"              PRG
5    "L08"              PRG
5    "L09"              PRG
5    "L10"              PRG
5    "L11"              PRG
5    "L12"              PRG
5    "L13"              PRG
5    "L14"              PRG
5    "L15"              PRG
5    "L16"              PRG
5    "L17"              PRG
5    "L18"              PRG
5    "L19"              PRG
5    "L20"              PRG
5    "L21"              PRG
```

```
5    "L22"              PRG
5    "L23"              PRG
5    "L24"              PRG
5    "L25"              PRG
5    "L26"              PRG
5    "L27"              PRG
5    "L28"              PRG
5    "L29"              PRG
5    "L30"              PRG
5    "L31"              PRG
5    "L32"              PRG
5    "L33"              PRG
5    "L34"              PRG
0    "----------------" DEL
16   "MUSIC1"           PRG
5    "MUSIC2"           PRG
6    "MUSIC3"           PRG
11   "MUSIC4"           PRG
10   "MUSIC5"           PRG
7    "MUSIC6"           PRG
6    "MUSIC7"           PRG
9    "MUSIC8"           PRG
0    "----------------" DEL
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1 **Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.**

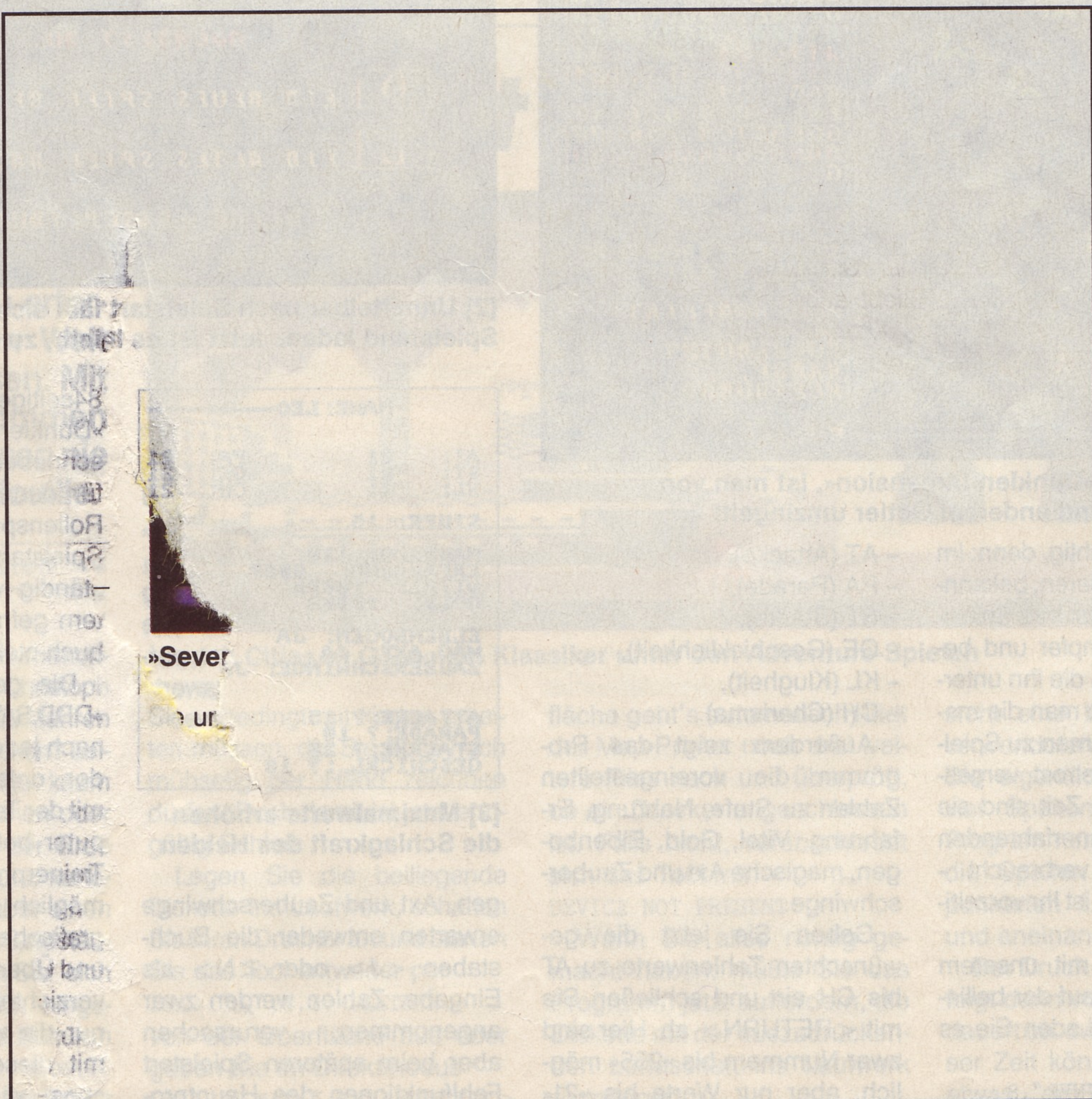
2 **Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatz-Problemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.**

3 **Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.**

ALLE PROGRAMME aus diesem Heft



HIER



Die Dunkle Dimension – topfit in den Fight

Supermanns Kraftnahrung

Meist liegt's an der miserablen Kondition der Spielfigur, wenn man im Rollenspiel »Dunkle Dimension« scheitert. Unser Trainer verleiht Ihrem Helden ungeahnte Kräfte! Nicht nur das: Er päppelt auch dessen Klugheit und Erfahrung auf.

Gerade noch auf einer sonnigen Wiese, im nächsten Augenblick in der »Dunklen Dimension«: So schnell kann's gehen im gleichnamigen Fantasy-Rollenspiel (erschienen beim CP-Verlag, Nürnberg).

In dieser fremdartigen Welt (Abb. 1) lauern viele Gefahren und Monster, die versuchen, Ihnen den Garaus zu machen: Zombies, Orks, Ghouls und Golems. Wie bei den angriffslustigen Tieren (Riesenaffen und -ratten, Wald- und Höhlenspinnen) in der mysteriösen Dimension muß man unterschiedliche Attackenwerte einsetzen, um sie zu besiegen. Aber: Je gefährlicher die Biester sind, desto mehr Punkte kann der Held einsacken. Das ist richtig, denn: Im Gegensatz zu anderen, bekannten Rollenspielen ist Ihre Spielfigur ein Einzelkämpfer und besitzt keine »Party«, die ihn unterstützt. Daher kann man die mageren Punkte, die man zu Spielbeginn besitzt, getrost vergessen. Nach kurzer Zeit sind sie nämlich von unerfahrenden Fantasy-Spielern verbraucht – die logische Folge ist Ihr vorzeitiges Ende.

Anders geht's mit unserem Trainerprogramm auf der beiliegenden Diskette. Laden Sie es mit:

```
LOAD "2.DDD.TRAINER",8
```

Bevor Sie mit RUN starten, sollten Sie sich vergewissern, daß die Spielstand-diskette zu »Dunkle Dimension« im Laufwerk liegt, auf der sich die Datei »DDD.SAVE« befindet. Dieses File erzeugt man, wenn man die Taste <Q> drückt: Die aktuelle Spielsituation wird auf Diskette gebannt. Unser Trainer modifiziert diese Datei.

Nach RUN erscheinen die darin enthaltenen Werte (Parameter Ihres Charakters) auf dem Bildschirm:

- AT (Attacke),
- PA (Parade),
- ST (Stärke),
- GE (Geschicklichkeit),
- KL (Klugheit),
- CH (Charisma).

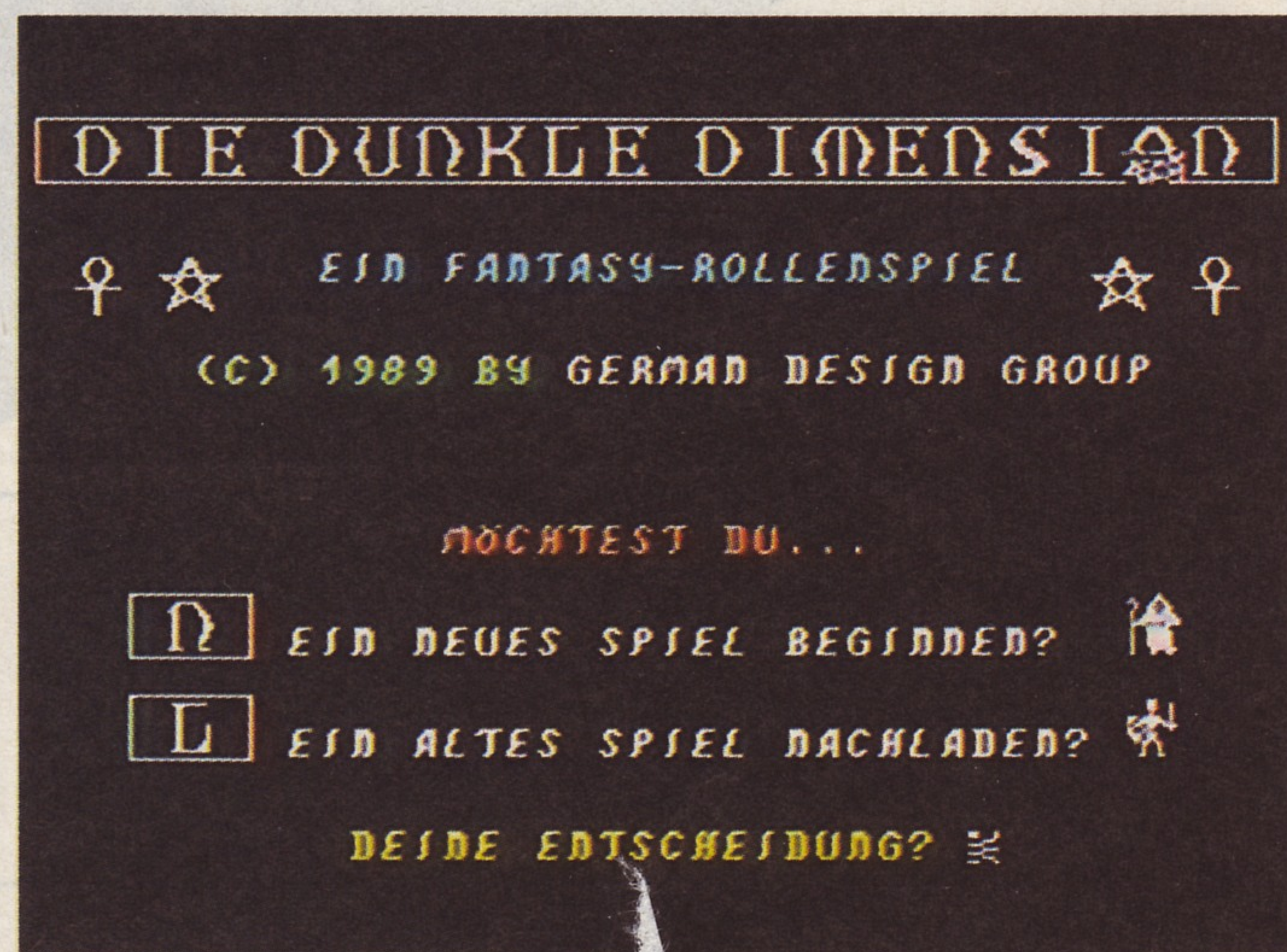
Außerdem zeigt das Programm die voreingestellten Zahlen zu Stufe, Nahrung, Erfahrung, Vital, Gold, Elbenbogen, magische Axt und Zauberschwinge.

Geben Sie jetzt die gewünschten Zahlenwerte zu AT bis CH ein und schließen Sie mit <RETURN> ab. Hier sind zwar Nummern bis »255« möglich, aber nur Werte bis »21« sinnvoll. Dies gilt auch für die Rubrik »Stufe«. Bei »Nahrung« können Sie ebenfalls Zahlen bis maximal »255« eingeben. Die Obergrenze für die Angaben zu Gold, Vital und Erfahrung liegt bei »16000«.

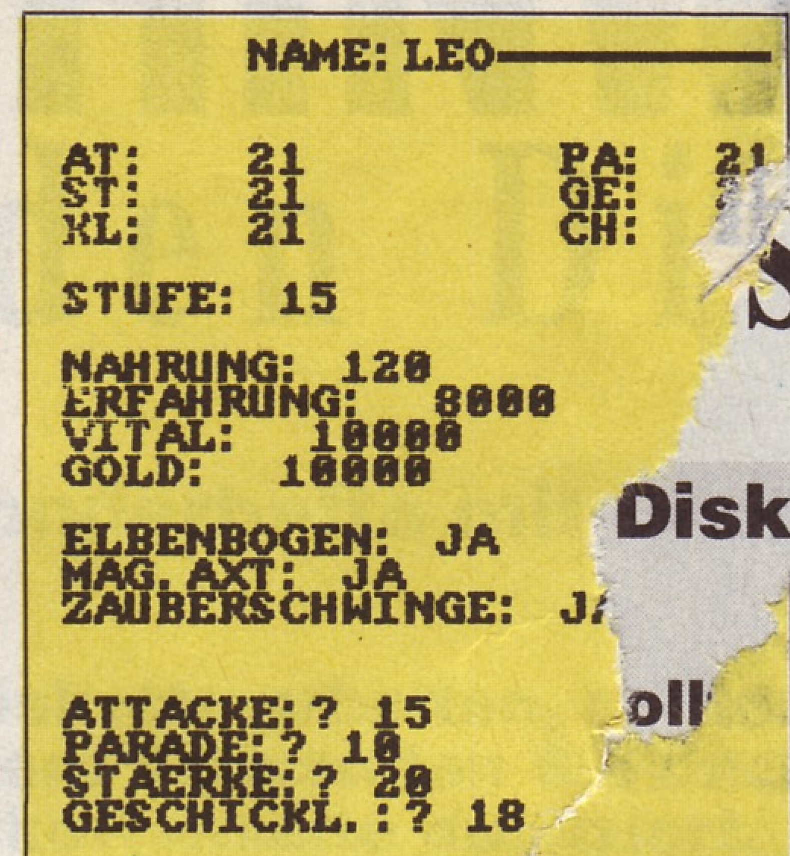
Die Fragen nach Elbenbogen, Axt und Zauberschwinge erwarten entweder die Buchstaben <J> oder <N> als Eingabe. Zahlen werden zwar angenommen, verursachen aber beim späteren Spielstart Fehlfunktionen des Hauptprogramms.



[1] Kaum in der »Dunklen Dimension«, ist man von Seeschlangen und anderem Getier umzingelt!



[2] Unmittelbar nach Spielstart läßt sich der geänderte Spielstand laden. Jetzt ist es leicht, zu siegen.



[3] Maximalwerte erhöhen die Schlagkraft des Helden

Sind alle Eingaben erledigt, präsentiert sich Ihre Spielfigur in Höchstform (Abb. 2), ohne vorher in zahlreichen Kämpfen entsprechende Hit- und Spell-Points erringen zu müssen. Wenn Sie bei der letzten Frage »Eingaben korrekt?« mit <J> antworten, schreibt der Computer die gepäppelte Datei »DDD. SAVE« auf Diskette zurück.

Die Eigenschaften der Spielfigur und die Bedeutung der Werte sind ausführlich im 84seitigen Handbuch zur »Dunklen Dimension« beschrieben. Diese Anleitung ist für den korrekten Ablauf des Rollenspiels unverzichtbar: Vor Spielstart werden Sie nach ständig wechselnden Paßwörtern gefragt, die nur im Handbuch stehen!

Die geänderte Version von »DDD.SAVE« kann man jetzt nach jedem Programmstart bei der entsprechenden Abfrage mit der Taste <L> in den Computer holen (Abb. 3). Um das Trainerprogramm so kurz wie möglich zu halten, wurde auf grafischen Schnickschnack und Überprüfung der Eingaben verzichtet. Außerdem kann man nur die wichtigsten Parameter mit diesem Trainer ändern – sonst wäre die Spannung total futsch. (Florian Preiß/bl)

Pechschwarze Haare, faszinierende Augen, lange Beine, tolle Figur und eine vorlaute Klappe: Das ist Elvira. Dummerweise wurde sie in ein dunkles Verlies gesperrt, aus dem es ohne Ihre Mithilfe kein Entkommen gibt.

von Jan Templin

DIE SCHWARZHAARIGE SCHÖNHEIT



Allein, verlassen: Sie sollen sie retten...

Wer »Elvira – The Mistress of the Dark« kennt und schon einmal (mit ihr?) gespielt hat, wird von der Klasse dieses Adventures begeistert sein: nicht zu schwer, gelungene Kommentare und fantastische Grafiken bzw. Grafikanimationen, die das Spielen zum Vergnügen machen.

Die Schwierigkeit war bislang nur, rechtzeitig Elviras Zauberbuch zu finden, bevor der Spieler das Zeitliche segnet. Mit unserem Cheat wird das allerdings fast zum Kinderspiel.

Legen Sie also die beiliegende Diskette in Ihr Laufwerk. Laden Sie entweder die Oberfläche mit

```
LOAD ":*",8,1 <RETURN>
```

und starten Sie mit dem Joystick den Elvira-Trainer oder geben Sie die Befehle

```
LOAD "3.*",8 <RETURN>
RUN
```

im Direktmodus ein.

Nach dem Start werden Sie zuerst aufgefordert, die Diskette mit dem Spielstand in Ihr Laufwerk zu legen und den Dateinamen des Spielstands (von 0 bis F) anzugeben. Direkt im Anschluß können Sie alle Charakter-Werte per <J>-Taste auf Maximum setzen. Wenn Sie diese Frage mit Nein beantworten, lassen sich beliebige Werte bei Skill, Strength, Live, Resistance und Dexter eingeben.

Nun wird der Spielstand entsprechend manipuliert und kann wieder vom Spiel aus geladen werden.

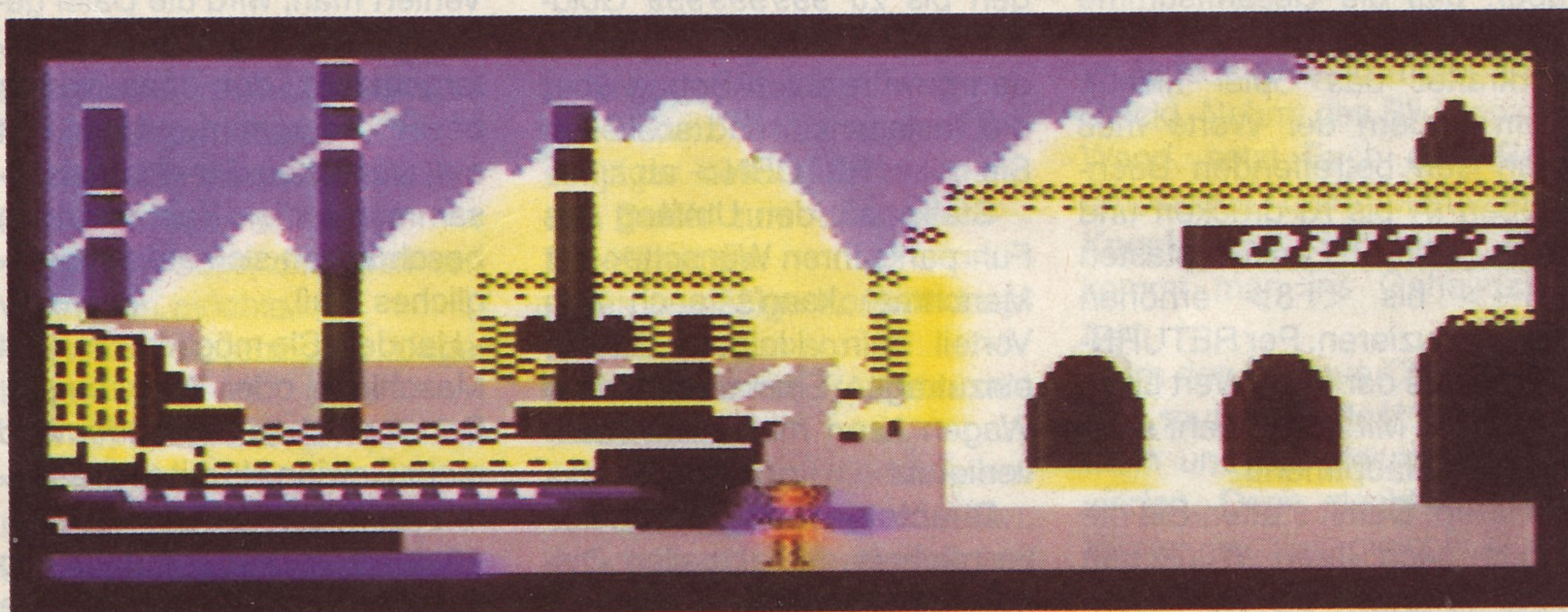
Die eingegebenen Werte sollten 153 nicht überschreiten (99 im Spiel), da das Adventure diese sonst wieder auf Null setzt, wenn Sie weitere Punkte sammeln.

Übrigens kann es passieren, daß im gecheateten Spiel die Werte in der Anzeige nicht so sind, wie sie sein sollten (Bsp. »!« statt »6«). Auf das Spiel hat das keinen Einfluß. Also los geht's. Befreien Sie Elvira endlich aus ihrem dunklen Kerker... (pk)

Fanatische Spieler von »Seven Cities of Gold« werden von unserem Tool begeistert sein: Sie können sich jetzt vor Spielbeginn eine Landkarte der zu erforschenden neuen Welt ausdrucken lassen. Mit »MAP PRINT« kommen Sie auf Ihren Reisen nie mehr in die Bredouille.

von Stefan Josten

...nicht alles Gold ...



»Seven Cities of Gold«: ein Klassiker unter den Adventure-Spielen

Träumen Sie auch manchmal davon, wie Christoph Kolumbus vor 500 Jahren neue Länder zu entdecken? Leider ist das heutzutage kaum mehr drin: Alle möglichen oder unmöglichen Punkte der Erde sind bereits erforscht und kartographiert. Wenn Sie aber einen C64 und die »sieben Goldstädte« besitzen, können Sie sich wenigstens der Illusion hingeben, neue Länder und Kulturen kennenzulernen.

Das ganze Unternehmen ist jedoch recht schwierig, zumal Sie unbedingt mit Karten arbeiten müssen, die Sie auch noch mühselig per Hand zeichnen dürfen. Doch damit ist jetzt endgültig Schluß:

Legen Sie die beiliegende Diskette ins Laufwerk, schalten Sie Ihren Drucker an und starten Sie das Tool entweder per

```
LOAD ":*",8,1 <RETURN>
```

von der Oberfläche aus oder geben Sie im Direktmodus

```
LOAD "5.MAP*",8,1 <RETURN>
```

ein. Nach RUN (von der Oberfläche geht's automatisch) lädt der Map-Printer noch drei weitere Files nach und überprüft, ob ein Drucker angeschlossen ist. Falls nicht, verabschiedet sich das Tool mit

```
DEVICE NOT PRESENT
```

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, müßte Sie das Programm jetzt auffordern, die Diskette mit der auszudruckenden Landschaft ins Laufwerk einzulegen.

Am Anfang des Ausdrucks steht eine Legende, die alle verwendeten Zeichen erklärt. Die eigentliche Karte wird in vier Spalten gedruckt. Nach Programmende müssen Sie die Spalten entlang der gepunkteten Linie abschneiden und aneinanderkleben.

Der Druck der Landkarten erfolgt dann vollautomatisch und dauert ca. zwei Stunden. In dieser Zeit können Sie also eine etwas größere Kaffeepause machen. (pk)

Rings of Medusa – Tips und Cheats zum Anfassen

Die Jagd nach den fünf Ringen

Als verarmter Königssohn müssen Sie die Hexe Medusa aus Ihrem Reich vertreiben. Dabei helfen Ihnen fünf Zauberringe, die Sie mit unserem Trainer und vielen Tips im Handumdrehen finden!

Bevor Sie das Trainerprogramm »Rom.Cheat« für das Rollenspiel »Rings of Medusa« (Abb.) benutzen, müssen Sie eine Spielstanddiskette mit einer »ROM.SAVE«-Datei angelegt haben, auf die der aktuelle Spielstand gespeichert wurde.

Laden Sie nun das Cheat-Programm mit:

```
LOAD "ROM-TRAINER .TC",8
```

und starten Sie mit RUN.

Nach dem Entpacken erscheint der Startbildschirm und fordert Sie auf, die Save-Diskette zu »Rings of Medusa« einzulegen und den entsprechenden Buchstaben als Kennzeichen des Dateinamens zu drücken. Nun lädt der Computer den gewünschten Spielstand (z.B. ROM.SAVE K) und bringt das Auswahlmenü. Die einzelnen Punkte lassen sich mit den Cursortasten aufwärts/abwärts wählen und per <RETURN> aufrufen:

Warenhaus: Hier manipulieren Sie die Anzahl Ihrer Waren, von der Wolle bis zu den Maschinen. Beachten Sie aber, daß die Gesamtsumme »60000« nicht übersteigt (das verkraftet das Spiel nicht!). Zum Ändern der Werte muß man den betreffenden Buchstaben (A bis K) drücken und mit den Funktionstasten <F1> bis <F8> erhöhen bzw. reduzieren. Per RETURN-Taste wird der neue Wert übernommen. Mit <X> geht's zurück ins Hauptmenü.

Hafen: Damit statten Sie die Flotte nach Ihren Wünschen aus. Benutzen Sie die Tasten <1> bis <4> zur Auswahl, mit <F1> und <F2> ändern Sie die Werte.

Wichtig: Es funktioniert nur, wenn man mindestens ein Schiff besitzt (sonst läßt sich kein Zielhafen bestimmen! Für wen auch?!).

Armee trainieren: ändert die Werte zu Moral und Erfahrung der Truppe. Diese Eigenschaften sind am wichtigsten, um die zahlreichen Kämpfe zu überstehen.

Anzahl der Ringe: Wer noch nicht alle Ringe gefunden hat, kann hier die gewünschte Zahl einstellen. Ins Menü kommt man wieder mit <RETURN>.



Man muß vielen Räubern das Handwerk legen und eine Menge Städte erobern, bis man die fünf Ringe gefunden hat

Bank: Sie können Ihr Vermögen bis zu 999999999 Goldstücken aufstocken. Tippen Sie den gewünschten Betrag über die Tastatur ein und schließen Sie mit <RETURN> ab.

Stall: paßt den Umfang des Fuhrparks Ihren Wünschen an. Manchmal kann's auch von Vorteil sein, kleinere Zahlen einzutragen: Einmal erworbene Wagen kann man nicht mehr verlieren!

Directory: lädt das Inhaltsverzeichnis der aktuellen Diskette im Laufwerk.

Save Game: speichert den geänderten Spielstand unter gleichem Namen wieder auf Diskette zurück. Dazu müssen Sie erneut den Kennbuchstaben drücken (wie im Originalspiel).

Weitere Tips zum Spiel

– Bei Spielbeginn sollten Sie nicht sofort mit dem Handel anfangen. Spielen Sie lieber »17 und 4« in der Kneipe. Setzen Sie immer den Höchstbetrag und speichern Sie nach einem Gewinn sofort den Spielstand. Verliert man, wird die Datei geladen und mit dem Betrag weitergemacht, den man vorher besaß. So kommt mit der Zeit ein stattliches Startkapital zusammen; die Bankschulden beschränken sich auf ein erträgliches Maß.

– Handeln Sie möglichst nur mit Maschinen oder Werkzeugen. Damit machen Sie bedeutend mehr Gewinn als mit dem anderen Ramsch.

– Achten Sie bei der Ausrüstung Ihrer Armee vor allem auf die Artillerie. Dazu eignen sich aufgrund ihres Erfahrungswerts besonders Gnome und Zwarks. Wenn Ihre Streitmacht 3500 Soldaten umfaßt und deren Erfahrungspegel »200« mißt (trainieren, trainieren...), können Sie jede andere Armee schlagen – sogar die der Medusa. Voraussetzung: Nehmen Sie gleich zu Beginn alle feindlichen Truppen unter Beschuß!

Mit folgendem Kräfteverhältnis Ihrer Streitmacht gehen Sie aus (fast) jeder Schlacht als Sieger hervor:

```
Infanterie: 1500
Kavallerie: 1500
Artillerie: 1500
Aufklärer: 2000
Drachenreiter: 1500
Zauberer: 700
Bogenschützen: 2500
```

Natürlich gibt's auch rabiate Tricks zu »Rings of Medusa«, die man aber nur mit einer Sicherheitskopie des Originalspiels verwenden sollte: Die Basic-Listings einzelner Programme auf Seite 2 müssen dabei geändert und wieder auf Diskette zurückgespeichert werden:

- ROM.TWNA: Bankwesen und Warenhaus,
- ROM.TWNB: Juwelier,
- ROM.TWNC: Kneipe,
- ROM.TWND: Stall,
- ROM.TWNE: Hafen,
- ROM.TWNF: Tempel,
- ROM.TWNG: Palast,
- ROM.TWNH: Stadtpark,
- ROM.TWNJ: Waffenladen,
- ROM.TWNL: Burg,
- ROM.TWNM: Schatzsuche,
- ROM.MAIN: Hauptprogramm,
- ROM.COBA: Kampfphase,
- ROM.CONS: Ende einer Schlacht.

Hier einige Anregungen zum Ändern der Dateien:

ROM.TWNE Zeile 1268:

Die Bauzeit eines Schiffs in Monaten steht in der Variablen Z. Ist Z = 0, erhält man das bestellte Schiff noch am selben Tag.

ROM.TWNL Zeile 2204:

Sie können jede Kampfeinheit kostenlos trainieren lassen, wenn Sie die Variable P auf den Wert »0« setzen.

ROM.CONS Zeile 1500 ff.:

Löschen Sie FOR-NEXT-Anweisung in Zeile 1500, und die Basic-Zeilen 1510 und 1520. Tragen Sie nun in Zeile 1500 einen beliebigen Wert für »A« ein. Ab sofort erhalten Sie nach jeder gewonnenen Schlacht den Gegenwert der Variablen A in Goldstücken.

Mit unserem Trainerprogramm und den Tips sollte es kein Problem mehr sein, die Hexe Medusa hinzuschicken, wo der Pfeffer wächst!

(Stefan Konarski/bl)

Unsterblichkeit per SYS und POKE

TICKETS INS HIGH-SCORE-LAND

Es ist zum »Aus-der-Haut-fahren«: Schon wieder im siebten Level gescheitert! Nur die Ruhe, allen frustrierten Spiele-Freaks bringen wir Schummel-Tips und Cheat-Modi zu beliebten Games.

Viele unserer Quick-Tips zeigen Schritt für Schritt, welche Eingaben gemacht werden müssen, um das heißersehnte Ziel zu erreichen. Bei anderen steigt man per Reset aus, gibt die genannten POKEs ein und startet wieder mit dem SYS-Befehl. Viel Spaß beim Tricksen! (bl)

Bard's Tale III

Mit diesem Trick bekommt man in Underbrae viele Experience Points auf einen Schlag (Achtung: funktioniert nur bei Ungeheuern, die sich vermehren können):
- Man spürt ein Monster auf (z.B. Killer Nefast),
- aktiviert alle Schutzschilde mit dem Zauberspruch »YMCA«,
- der Barde muß jetzt so oft wie möglich die Lieder »Santuarz Score« und »Bringaround Balade« singen,
- man wartet bzw. läßt den Barden so lange singen, bis sich die Monsterzahl auf 25 bis 31 erhöht hat (»Killer Nefast summons help and another joins the Fray«),
- dann schlägt man zu: mit allen Waffen und Zaubersprüchen, die greifbar sind. Ist der Feind dezimiert, läßt man ihn sich wieder fortpflanzen.

Wie lassen sich Spielobjekte vermehren, z.B. Harmonic Gems? Voraussetzung: Ihr müßt mindestens ein Monster in der Gruppe haben! Falls nicht, müßt Ihr Euch eines in den Dungeons besorgen. Auf keinen Fall darf man sich zu siebt auf die Suche machen!

Trick-Label 1: Man
- kehrt mit dem Untier ins Camp zurück,
- »removed« ein Partymitglied, das nichts interessantes zum Vervielfältigen besitzt,
- nimmt das Monster in die Party auf (»add a member«),
- gibt ihm alles, das man vervielfachen möchte,
- »removed« jetzt das Ungeheuer.

Trick-Label 2: Jetzt müßt Ihr:
- das Monster erneut aufnehmen (»add a member«),
- dessen Sachen an die anderen Kampfgefährten verteilen,
- den Dschungel betreten (»enter wilderness«),
- die Kreatur »dropen« (»d«),
- ins Camp zurückkehren und ab Trick-Label 2 alle Schritte wiederholen.

Beverly Hills Cop

Wenn man sich das Spielende ansehen möchte, gibt man ein:

```
LOAD "WIN",8,1
SYS 2176
```

Mehr wollen wir nicht verraten.

Exolon

In den Cheat-Modus kommt man, wenn man im Menü den Punkt »Tasten umdefinieren« wählt. Gibt man jetzt ZOBRA ein, besitzt man unendlich viele Leben.

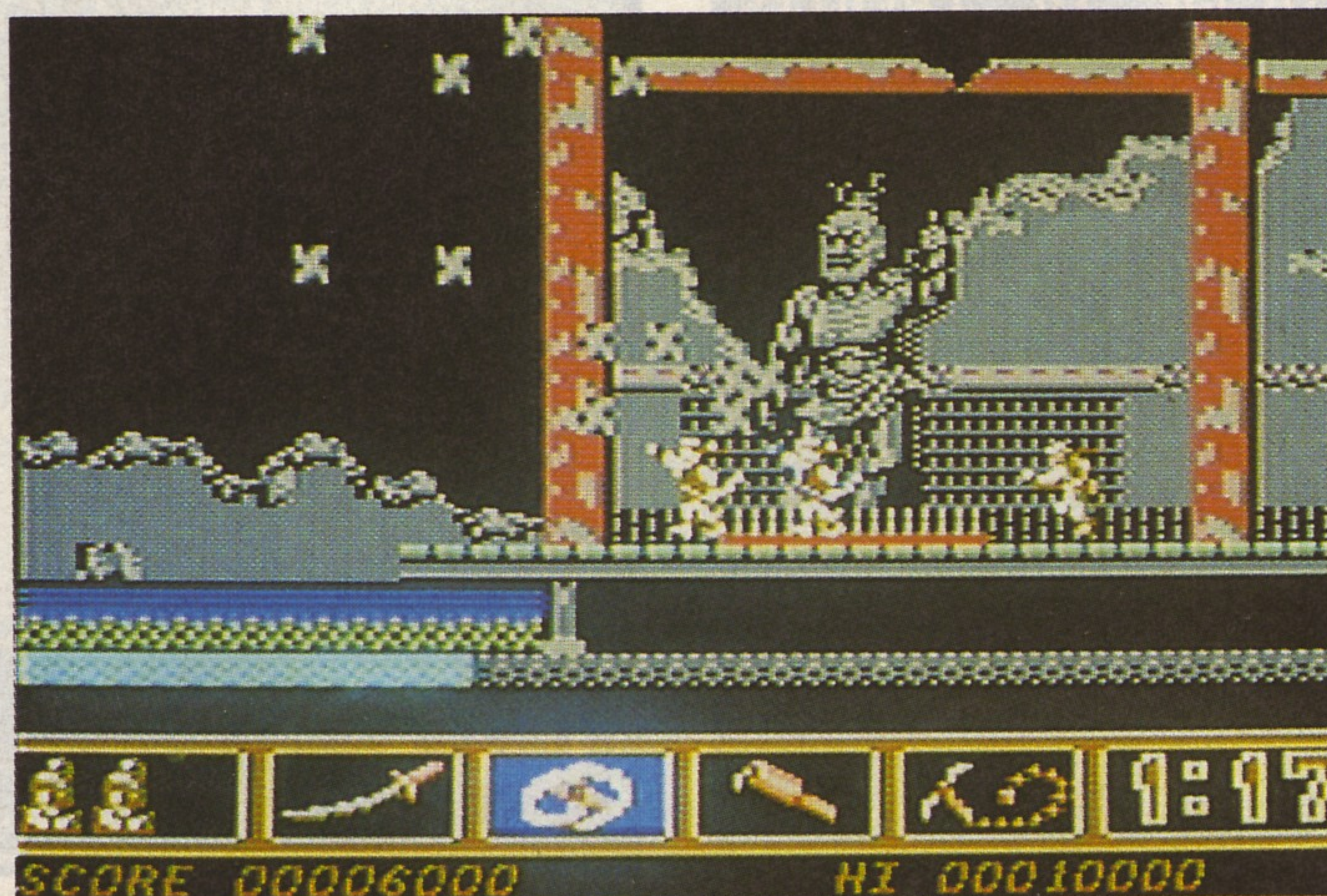
F 14 Tomcat

Bei Feuersperre:
- Wenn man den Befehl erhält, nicht mehr auf feindliche Flugzeuge zu schießen, sollte man zum Flugzeugträger zurückkehren. Den sollte man mit ständig steigender Flughöhe umkreisen. Ab einer bestimmten Distanz der feindlichen Düsenjäger bekommt man dann den Befehl zum Abschuß!

Bei Kämpfen:
Turnusmäßige Kontrollkämpfe gewinnt man so:
- Nachbrenner (Afterburner) einschalten,
- die »Tomcat« mit einem Speed von 850 miles/h steigen lassen,
- nach ca. 10 s Geschwindigkeit drosseln und einen Loop fliegen,
- unbedingt auf die G-Belastung achten. Über 9 G wird's brenzlig!

Gegnerische Flugzeuge bekommt Ihr häufig ins Visier, wenn die »Tomcat« in Rückenlage fliegt. Dann muß man mit dem Afterburner wieder beschleunigen und bei Zielerfassung (schwarzes Oval) den Sidewinder abfeuern, auf Gun umschalten und weiterfeuern!

Vor Beginn der Kampfhandlungen muß der Gegner genau hinter dem eigenen Flugzeug sein. Wenn Euch das feindliche Radar erfaßt: die »Tomcat« bis zur Rückenlage hochziehen und wieder in normale Flugposition bringen.



Ninja Spirit: Mit Wurfstern und Schwert gegen Bösewichte

Fighter Bomber

Wer gleich bei Programmstart den Namen » KYLIE« eingibt (das Leerzeichen vor dem »K« nicht vergessen!), erhält Zugang zu jeder Mission.

Gemini Wing

Die Paßwörter zu folgenden Levels muß man so eingeben:
- Im Titelbild die Taste <P> drücken,
- Codewort eintragen und mit <RETURN> bestätigen,
- Feuerknopf drücken.

Level 12: Mr. Wimpy
Level 13: Classics
Level 14: Whizzkid
Level 15: Gunshoot
Level 16: Doodguyz
Level 17: D. Gibson

Guild of the Thieves

- Werft alle Wertgegenstände in den Banksafe, dann kommt Ihr in die Bank.
- Den Black Cauldron findet Ihr im Schloß (Schlafzimmer im 1. Stock). Nehmt das Bild von der Wand, setzt Euch aufs Bett, drückt mit dem Queue den Knopf am Schrank. Jetzt kommt man ins Geheimzimmer.
- Um den Opaque Case zu öffnen, muß man alle Würfel sammeln und mit jedem eine »5« werfen. Dann steckt man die Würfel in die gleichfarbigen Schlitze.

Indiana Jones and the last Crusade

Unendliche viele Leben gibt's, wenn man nach einem Reset eingibt:

```
POKE 32552,173
```

Mit SYS 32092 wird neu gestartet.

Während man die Buchstaben <F>, <I>, <S> und <H> gleichzeitig gedrückt hält, lassen sich mit den Zahlentasten <1> bis <5> die

entsprechenden Levels wählen. Mit <6> geht's in die nächsthöhere Spielstufe.

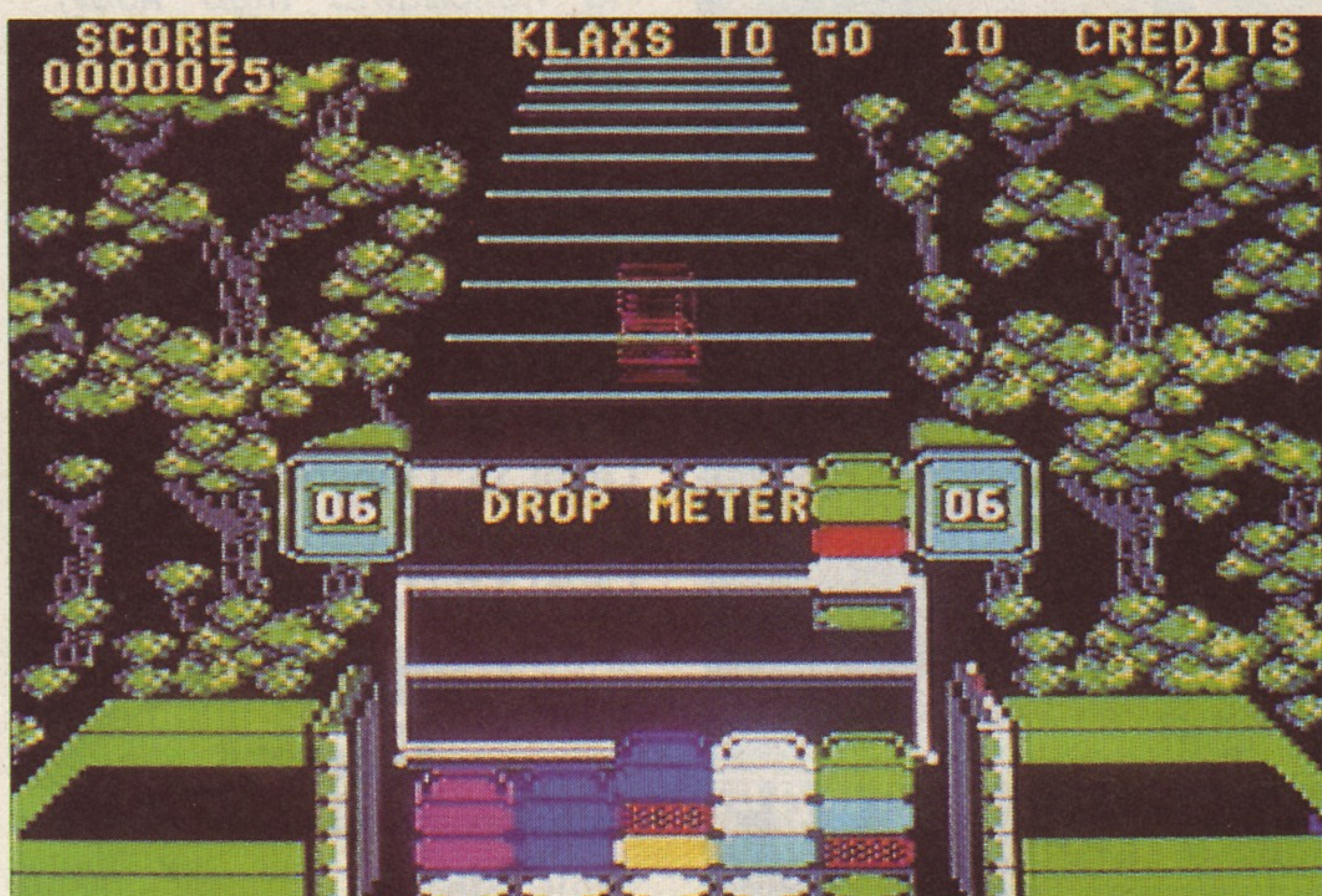
Iron Lord

Mit folgenden Tips ist es leicht, den bösen Onkel alle zu machen:

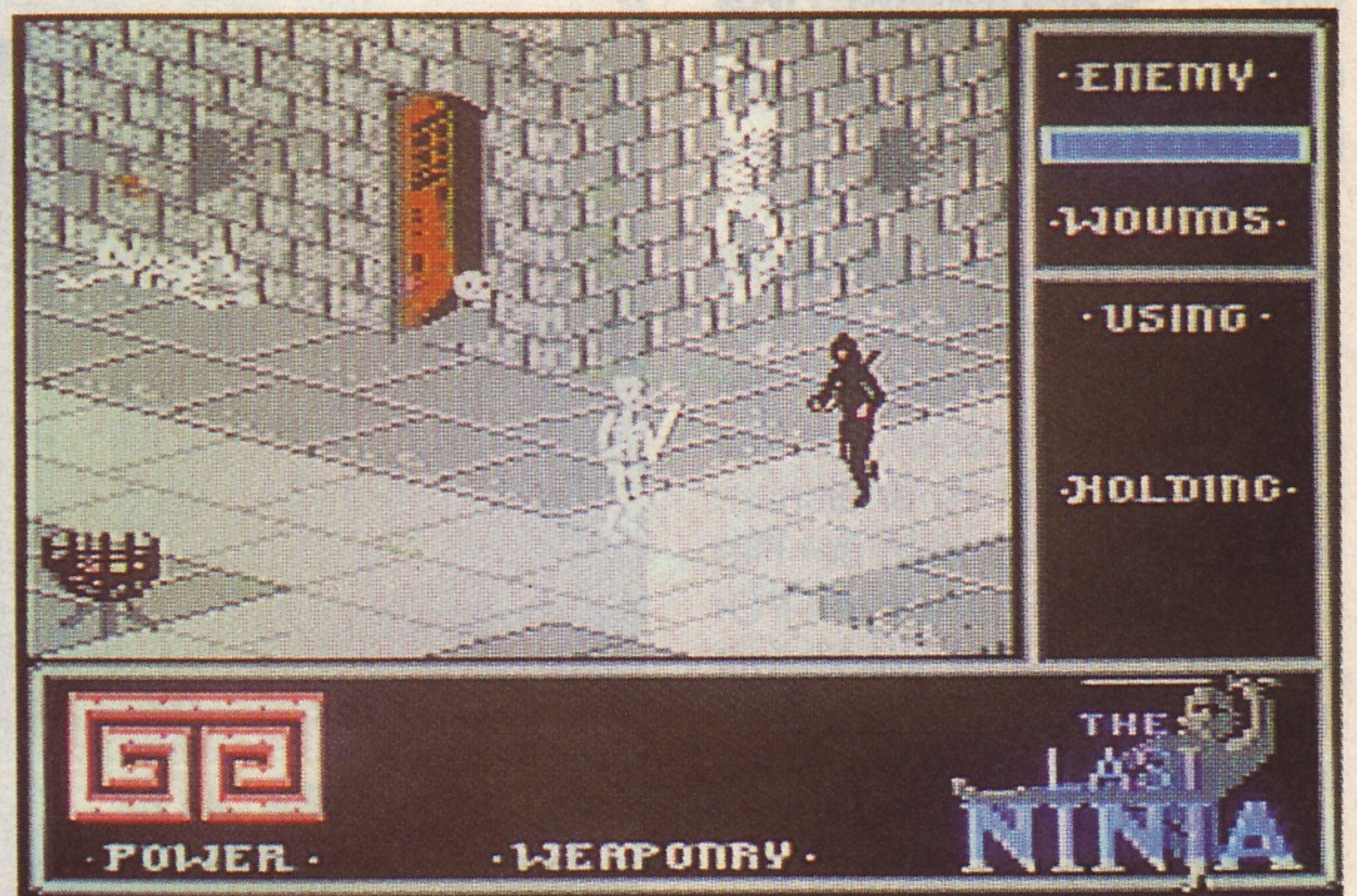
Um den Kräuterhändler im ersten Dorf für sich einzunehmen, muß man zuerst beim Bogenschießen gewinnen. Dann überreicht Ihr dem Krämer die Siegtrophäe. Jetzt bietet er Euch ein Gegengift an, das man auf alle Fälle mitnehmen sollte! statt. Wenn Ihr siegt, schenkt Euch die Kellnerin ein Kettchen mit Anhänger. Gebt ihn dem Söldner, der nun einen Rubin von Euch verlangt. Beim Händler von Lorando gibt's diesen Edelstein. Wenn Ihr jetzt dem Söldner auch noch den Rubin schenkt, wird er Euch weiterhelfen.

Wer beim Würfelspiel stets zehn Prozent seiner Barschaft setzt, wird bald ein sehr reicher Ritter.

Auch beim Bogenschießen kann man viel Geld verdienen: Für jeden Volltreffer über 90 Punkte gibt's 100 Goldstücke auf die Kralle.



Klax: Wer die Schippe am unteren Ende der Fließbänder bewegt, macht reiche Beute



Last Ninja III: Armakuni ist wieder unterwegs, das Böse zu bekämpfen

Dann reitet man nach Lorando und erwirbt beim ortsansässigen Händler eine Rüstung. Die gibt man dem Söldner im dritten Dorf. Ihr findet ihn an der westlichen Stadtgrenze. Für die Rüstung bekommt man ein Halsband, das Ihr wieder dem Händler von Lorando geben müßt. Jetzt wird Euch auch der weiterhelfen.

Anschließend reitet man zur Abtei und sucht den Anführer der Templer, der sich im nördlichen Teil des Klosters aufhält. Wenn er Euch helfen soll, macht er zur Bedingung, daß Ihr einige Kämpfe für ihn durchfechtet und seinen Mönchen im Meditationsraum das Gegengift zur Verfügung stellt. Dafür hilft er Euch, indem er viele Fässer Wein an den Händler von Lorando verkauft. Aus lauter Dankbarkeit bezahlt der dem armen Müller alle Mehllieferungen. Beide Spielfiguren helfen Euch dann weiter.

Im dritten Dorf findet ein Wettkampf im Armdrücken

Klax

Mit POKE 27666,0 stehen Euch unendlich viele Credits zur Verfügung. POKE 6767,x steuert den Levelabstand im Warp-Screen (x = Zahl zwischen 0 und 255). Das Spiel wird mit SYS 2080 neu gestartet.

Last Ninja III

Wollt Ihr die Schlußsequenzen sehen? Ladet sie mit:
`LOAD "ENDING",8,1`
und startet mit SYS 2059.

Maniac Mansion

Hier ist die Komplettlösung des beliebten Adventures von Lucas-Films (aus dieser Software-Schmiede stammt auch das beliebte Adventure »Zak Mc Kracken«):

Bei Spielstart braucht man Dave, Bernard und einen beliebigen anderen Teenie: Syd, Michael, Wendy oder Razor (im Lösungsweg bezeichnen wir diese Person mit »X«). Laßt Jeff aus, er kann nämlich überhaupt nichts! Die folgenden Lösungsschritte gelten nur, wenn Dave die Hauptrolle spielt:

Bernard beim Briefkasten, Dave und X vor der Haustür postieren.

Haustür: (Dave) pull doormat - use key in front door - (X) walk to (Wohnzimmer),

Küche: (Dave) walk to (Kühlschrank). Da dort Edna steht, geradeaus weiter durch die Tür und die Treppe hoch zum 2. Stock: walk to stairs.

Malkammer: (Dave) pick up wax fruits - paint remover.

Küche: (Dave) pick up flashlight - open refrigator - pick up can of Pepsi.

Kammer: (Dave) pick up fruit drinks - glass jar (developer).

Bücherei: (Dave) open loose panel - pick up cassette tape.

Flur 4: (Dave) give wax fruits - give fruit drinks to Tentacle.

Musikraum 2: (Dave) pick up record - pick up yellow key.

Bei der fleischfressenden Pflanze: (Dave) use paint remover on paint blotch

Mumienraum: (Dave) use Hunk-O-Matic Maschine (TM).

WC: (Dave) pick up sponge.

Musikraum 1: (Dave) use record on Victrola - use cassette tape in cassette recorder - turn on Victrola - turn on cassette recorder - turn off (nachdem die Vase auf dem Klavier zersprungen ist) - pick up cassette tape.

Wohnzimmer: (Dave) open cabinet door - use cassette tape in cassette player - turn on - pick up old rusty key (in den Scherben des Kronleuchters) - turn off cassette player.

Flur 1: (X) push gargoyle (stehenbleiben; Dave jetzt wieder das Spiel übernehmen lassen).

Reactor: (Dave) turn on switch - pick up silver key.

Kammer: (Dave) use silver key in door.

Garage: (Dave) open garage door - use yellow key in trunk - pick up tools - pick up water faucet handl.

Haustür: (Dave) give flashlight, tools, key to Bernard - (Bernard) open bushes (links) - use tools on grating - give package to Dave.

Pool: (Dave) use glass jar with pool.

Kanal: (Bernard) open water valve.

Pool: (Dave) walk to ladder - pick up radio - pick up glowing key - walk to ladder (Pool verlassen).

Kanal: (Bernard) close water valve - walk to front door.

Haustür: (Dave) give radio to Bernard.

WC: (Dave) use water faucet handl on water faucet - open shower curtain - turn on water faucet - turn off (Nummern notieren!).

Mumienraum: (Dave) walk to Playboy calender.

Flur 1: (X) walk to (Wohnzimmer).

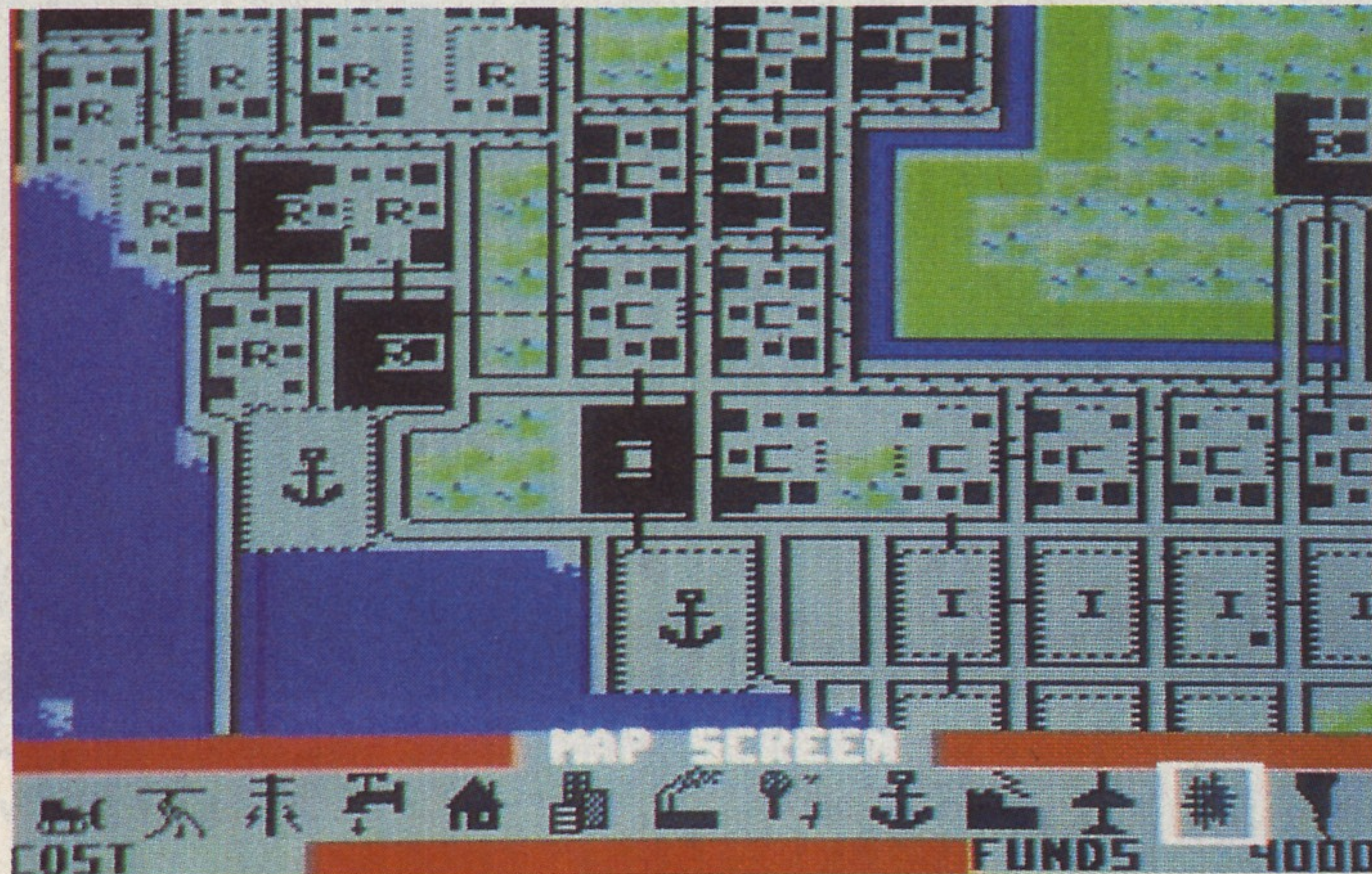
Haustür: (Bernard) push doorbell.

Nachdem Ed hinuntergegangen ist, ca. 4 s warten.

Prof's Wohnraum: (Dave) pick up hamster, cardkey - open piggy bank - pick up dime (Liste kontrollieren!) - walk to (Mumienraum, dort ebenfalls etwa 4 s warten!).

Vor Ednas Tür: (Dave) open door.
Haustür: (Bernard) use key in front door.
Bücherei: (Bernard) use tools on phone – use phone (Nummer aus dem WC).
Edna: (Dave) pick up small key – walk to ladder.
Safe: (Dave) turn on light – open painting.
Bücherei: (Bernard) use phone.
Safe: (Dave) walk to hatch.
Edna: (Dave) walk to door – open door – walk out.
Fleischfressende Pflanze: (Dave) use jar of Water on pot for plant – use can of Pepsi on plant (oder: give hamster to plant) – walk to plant.
Fernrohr: (Dave) use dime in coin slot – push right button.
Profs Wohnraum: (Dave) give package to Ed – pick up dime (wieder Inventory kontrollieren!).
Fernrohr: (Dave) use dime in coin slot – push right button – use (Fernrohr; die erscheinenden Nummern notieren).
Vor Ednas Tür: (Dave) open door.
Bücherei: (Bernard) use phone.
Safe: (Dave) use safe (verwendet die Nummern, die Ihr durchs Fernrohr gesehen habt!) – open sealed envelope.
Bücherei: (Bernard) use phone.
Safe: (Dave) walk to hatch.
Edna: (Dave) walk to to door – open door – walk out.
Flur 5: (Dave) walk to stairs.
Flur 1: (X) push gargoyle (stehen bleiben; Spiel auf »Dave« umstellen).
Reaktor: (Dave) turn on switch – open fuse box.
Wohnzimmer: (Bernard) open old fashing radio – pick up radio tube.
Geheimraum: (Bernard) open radio – use batteries in flashlight – turn on.
Reaktor: (Dave) turn off circuit breakers.
Geheimraum: (Bernard) use tools on wires.
Reaktor: (Dave) turn on circuit breakers.
Geheimraum: (Bernard) turn on light – turn off flashlights.
Funkraum: (Bernard) use radio tube on tube socket – turn on radio – read poster (Nummern merken!) – use radio (Zahlen des Posters nehmen) – turn off.

Jetzt erst weitermachen, wenn Dr. Fred bereits am Spiel teilgenommen hat:
Video Games: (Dave) use quarter in Meteor Mess game (wenn Zahlen erscheinen, Leertaste drücken und Zahlen notieren!).
Reaktor: (Dave) use old rusty key in door.
Kerker: (Dave) use glowing key in bottom – use glowing key in top padlock – open outer door (nachdem die Polizisten da waren) – use inner door (hier helfen die Nummern des Video-Games) – pick up badge.
Geheimlabor 1: (Dave) give badge to purple Tentacle.



Sim City: Trainingsspiel für künftige Tycoons und finanzkräftige Industriemagnaten

Geheimlabor 2: (Dave) walk right – open locker – pick up radiation suit – use card key in card slot.
Geheimlabor 3: (Dave) turn off switch – pick up meteor – open door.
Garage: (Dave) use meteor in trunk – close trunk – use yellow key in modified rocket engine.

Auch unser Longplay in der 64'er 11/90 hat bestimmt die meisten Probleme gelöst – aber nur mit Dave in der Hauptrolle. Doch wie sieht's bei seinen Begleitern aus? Hier die Lösungswege für Dave's Freunde (die Kandidaten X):

Michael: Im Vorratsraum muß er die Flasche mit dem Entwickler herunterwerfen, aber das Paket auffangen. Mit dem Schwamm aus dem WC wischt Michael die Pfütze im unterirdischen Gang auf. Dann geht er zu Ed und gibt ihm Paket und Hamster. Rechts neben dem Eingang findet er jetzt einen Film, den er im Fotolabor entwicklen muß. Die fertigen Bilder erhält Ed, der im Labor das purpurne Tentakel verjagt.

Wendy: Den Briefumschlag muß man vor dem Öffnen mit einem Glas Wasser in den Mikrowellenherd legen, so wird er nicht beschädigt. Dann frankiert man das Kuvert mit Briefmarken, die am Paket für Ed kleben (abfangen!). Wendy holt jetzt das Manuskript aus dem Medizinraum und spannt es in die Schreibmaschine (Befehl: Benutze Manuskript in Schreibmaschine). Im Musikzimmer muß Wendy den Fernseher einschalten. Nachdem sie sich das Programm angesehen hat, muß sie den Umschlag in die Schreibmaschine einspannnen. Anschließend steckt sie das Manuskript ins Kuvert. Den Brief wirft sie in den Kasten (Fähnchen hoch!). Nach einiger Zeit wird ihr ein Vertrag gesandt, den sie im Labor dem purpurnen Tentakel geben muß.

Syd: Unser Freund braucht ebenfalls die Briefmarken und den Umschlag. Im Musikzimmer muß er Klavier spielen und das Lied per Audiokassette aufzeichnen. Anschließend sieht er sich die Fernsehsendung an. Das Tonband gibt er dem grünen Tentakel, zum Dank erhält Syd eine Demo-Kassette. Nachdem er das Briefkuvert per Schreibmaschine beschriftet hat, steckt er das Audioband in den Umschlag und schickt es ab (Fähnchen nicht vergessen!). Nach kurzer Zeit kommt ein Vertrag zurück, den Syd dem grünen Tentakel weitergeben muß. Dadurch verjagt es seinen purpurnen Artgenossen.

Razor: Hier gilt ex equo derselbe Lösungsweg wie für Syd.

Übrigens: Die Tips lassen sich vertauschen, so kann z.B. auch Syd die entwickelten Bilder an Ed weitergeben oder Michael einen der Verträge an die Tentakel.

Midnight Resistance

In die High-score-Liste kommt man, wenn man über die Tastatur »SIAMESE« eintippt.

Nebulus

Unendlich viel Zeit steht zur Verfügung, wenn man den Pausemodus aktiviert und folgende Tasten gleichzeitig drückt: <Pfeil links> <Pfeil hoch> <J>.

Ninja Spirit

Beliebig viele Leben erhält man mit:
`POKE 10448,173`
Per SYS 2051 wird neu gestartet.

Pipe Mania

Hier sind die Paßwörter, um folgende Levels betreten zu können:
- **Level 4 bis 8**: HAHA,
- **Level 9 bis 12**: GRIP,
- **Level 13 bis 16**: REAP,
- **Level 17 bis 20**: SEED,
- **Level 21 bis 24**: GROW,
- **Level 25 bis 28**: TALL,
- **Level 29 bis 32**: YALI.

Pool of Radiance

Wer unter chronischem Geldmangel leidet, muß seine Finanzen päppeln:

Geht mit Eurer Truppe in einen Laden der Silberwaren verkauft und legt dort 200 Goldstücke auf den Tisch. Dafür gibt's 20 Silberpfeile. Mit der Anweisung »halve« werden sie so lange halbiert, bis am oberen Bildrand »Arrow(s) Bag« erscheint. Dieses Behältnis könnt Ihr dann für 2620 Goldstücke wieder verkaufen.

Wollt Ihr Euch eine wirkungsvolle Waffe basteln? Dann müßt Ihr einen Laden wählen, der mit normalem Krimskrams handelt. Hier müßt Ihr eine Riesenmenge »Flasks of Oil« erwerben. Jetzt faßt man sie mit dem Befehl »join« zusammen und halbiert sie ebenfalls so lange, bis die Meldung »Of Oil Censer« erscheint. Ab sofort besitzt man eine treffsichere Waffe, die allerdings recht schwer ist. Ihr könnt also nicht mehr allzu viele andere Utensilien mit Euch herumtragen. Außerdem bremst die Waffe die Geschwindigkeit des Charakters Eurer Party, der sie trägt. Sucht Euch dazu am besten einen Dieb oder Kleriker aus: Die haben ohnehin weniger zu schleppen als die bis an die Zähne bewaffneten Krieger.

Wer dringend Waffen und Rüstungen des Typs » + 1« braucht, sollte einen Hero (Zweihänder + 1) oder einen Robber (Langschwert + 1, Lederrüstung + 1) in die Mannschaft aufnehmen. Während eines Kampfes kann man die beiden dann mit dem »Of Oil Censer« killen. Nicht gerade die feine englische Art, aber dann ist man um eine gute Waffe und entsprechende Rüstung reicher.

Pirates

Codewörter, die helfen:

Treasure Fleet in 1560
Cumana - early October
Puerto Cabello - late October,
Maracaibo - early November,
Rio de la Hacha - late November,
Nombre de Dios - early December,
Cartagena - late December,
Campeche - late January,
Vera Cruz - early February,
Havana - early March,
Santiago - late March,
Florida Channel - late April.

Silver Train in 1560
Cumana - early April,
Borburata - late April,
Puerto Cabello - early May,
Coro - late May,
Gibraltar - early June,
Maracaibo - late June,
Rio de la Hacha - early July,
Santa Marta - late July,
Cartagena - early August,
Panama - late August,
Nombre de Dios - early October.

Treasure Fleet in 1600
Cumana - early October,
Caracas - late October,
Maracaibo - early November,
Rio de la Hacha - late November,
Santa Marta - early December,
Puerto Bello - late December,
Cartagena - early January,
Campeche - early February,
Vera Cruz - late February,
Havana - late March,
Florida Channel - late April.

Silver Train in 1600
St. Thome - early April,
Cumana - late April,
Caracas - early May,
Puerto Cabello - late May,
Coro - early June,
Gibraltar - late June,
Maracaibo - early July,
Rio de la Hacha - late July,
Santa Marta - early August,
Cartagena - late August,
Panama - early September,
Puerto Bello - late October.

Treasure Fleet in 1620
Caracas - early September,
Maracaibo - late September,
Rio de la Hacha - early October,
Santa Marta - late October,
Puerto Bello - early November,
Cartagena - early December,
Campeche - early January,
Vera Cruz - late January,
Havana - late February,
Florida Channel - late March.

Silver Train in 1620
St. Thome - early March,
Cumana - late March,
Caracas - early April,
Puerto Cabello - late April,
Gibraltar - early May,
Maracaibo - late May,
Rio de la Hacha - early June,
Santa Marta - late June,
Cartagena - early July,
Panama - late July,
Puerto Bello - early September.

Treasure Fleet in 1640
Caracas - early October,
Maracaibo - late October,
Rio de la Hacha - early November,
Santa Marta - late November,
Puerto Bello - early December,
Cartagena - early January,
Campeche - early February,
Vera Cruz - late February,
Havana - late March,
Florida Channel - late April.

Silver Train in 1640
Cumana - early April,
Caracas - late April,
Gibraltar - early May,
Maracaibo - late May,
Rio de la Hacha - early June,
Santa Marta - early July,
Cartagena - late July,
Panama - late August,
Puerto Bello - early October.

Treasure Fleet in 1660
Caracas - early September,
Maracaibo - late September,
Rio de la Hacha - early October,
Santa Marta - late October,
Puerto Bello - early November,
Cartagena - early December,
Campeche - early January,
Vera Cruz - late January,
Havana - late February,
Florida Channel - late March.

Silver Train in 1660
Cumana - early March,
Caracas - late March,
Gibraltar - early April,
Maracaibo - late April,
Rio de la Hacha - early May,
Santa Marta - early June,
Cartagena - late June,
Panama - late July,
Puerto Bello - early September.

Treasure Fleet in 1680
Caracas - early October,
Rio de la Hacha - late October,
Santa Marta - early November,
Puerto Bello - late November,
Cartagena - late December,
Campeche - late January,
Vera Cruz - early February,
Havana - early March,
Florida Channel - late April.

Silver Train in 1680
Cumana - early April,
Caracas - late April,
Maracaibo - late May,
Rio de la Hacha - late June,
Santa Marta - early July,
Cartagena - late July,
Panama - late August,
Puerto Bello - early October.



Gemini Wing: Den Angriff der Erdgegner wehrt man mit der Extrawaffe ab

Rings of Medusa

Wollt Ihr Euch den Sound anhören, ohne vorher das Spiel zu laden? Das funktioniert mit:

```
LOAD "ROM.ESND",8,1
```

oder

```
LOAD "ROM:DSND",8,1
```

Mit SYS 49152 beginnt die Musik zu spielen.

Rock'n'Roll

Mit diesem Cheat-Modus kann man beliebige Levels wählen:
- als Namen »Rainbow Arts« eingeben,
- es erscheint eine Zahlenkombination, die wir zur Erläuterung codiert haben: AB-XXCDEFXXBA.
- AB: Levelnummer, z.B. 05, 10 usw.
- XX: beliebige Zeichen,
- CDEF: Summe des Levels, z.B. Level 5 = 1220 (1+2+2+0 = 5),
- BA: umgekehrte Levelnummer, z.B. 05 = 50, 10 = 01.

Die Kombination für Level 24 würde z.B. so aussehen:
240077730042

Warp-Zonen
- In Level 1 liegt hinter dem vierten Reparaturset in der oberen Ecke ein Abgrund, der aber harmlos ist: Man kann nicht hineinfallen. Wenn man dann das Set benutzt, erhält man einen Bonus-Level.
- Der 2. Level enthält eine Zone mit vielen Eiern. Wenn Ihr im Uhrzeigersinn die Zonenräder abfahrt, kommt Ihr gleich in Level 20!

- Rechts vom Startpunkt liegen in Level 3 drei Reparatur-Sets. Man muß sie nur in die rechte, mittlere Reihe des Abgrunds verlegen – schon ist man in Level 24.
- Der 4. Level beherbergt eine Zone mit neun Eiern. Damit man diese Gegend erreicht, müßt Ihr ein Reparaturset kaufen und es rechts neben dem mittleren Pfeil benutzen. Jetzt lassen sich die Eier bis zur Zone rollen. Dort müßt Ihr sie zermatschen – und seid im 11. Level.
- In Level 6 gibt's einen Bereich mit einer Unmenge Ventilatoren. In der unteren Hälfte befinden sich drei Reparatursets, die man nach rechts unten verlegen muß – jeweils eins pro waagrechte Reihe. Dann erscheint der 8. Level.

Wenn Ihr die Tastenkombination <+> <;> <-> <.> gleichzeitig drückt, kommt Ihr immer in den nächsthöheren Level.

Sim City

Wer im Spiel die Taste <F1> drückt, ist um 4000 Pfund reicher. Wer ein Freeze-Modul besitzt, kann in diesem Spiel zum wahren Krösus werden:

```
POKE 12280,255
POKE 12281,255
```

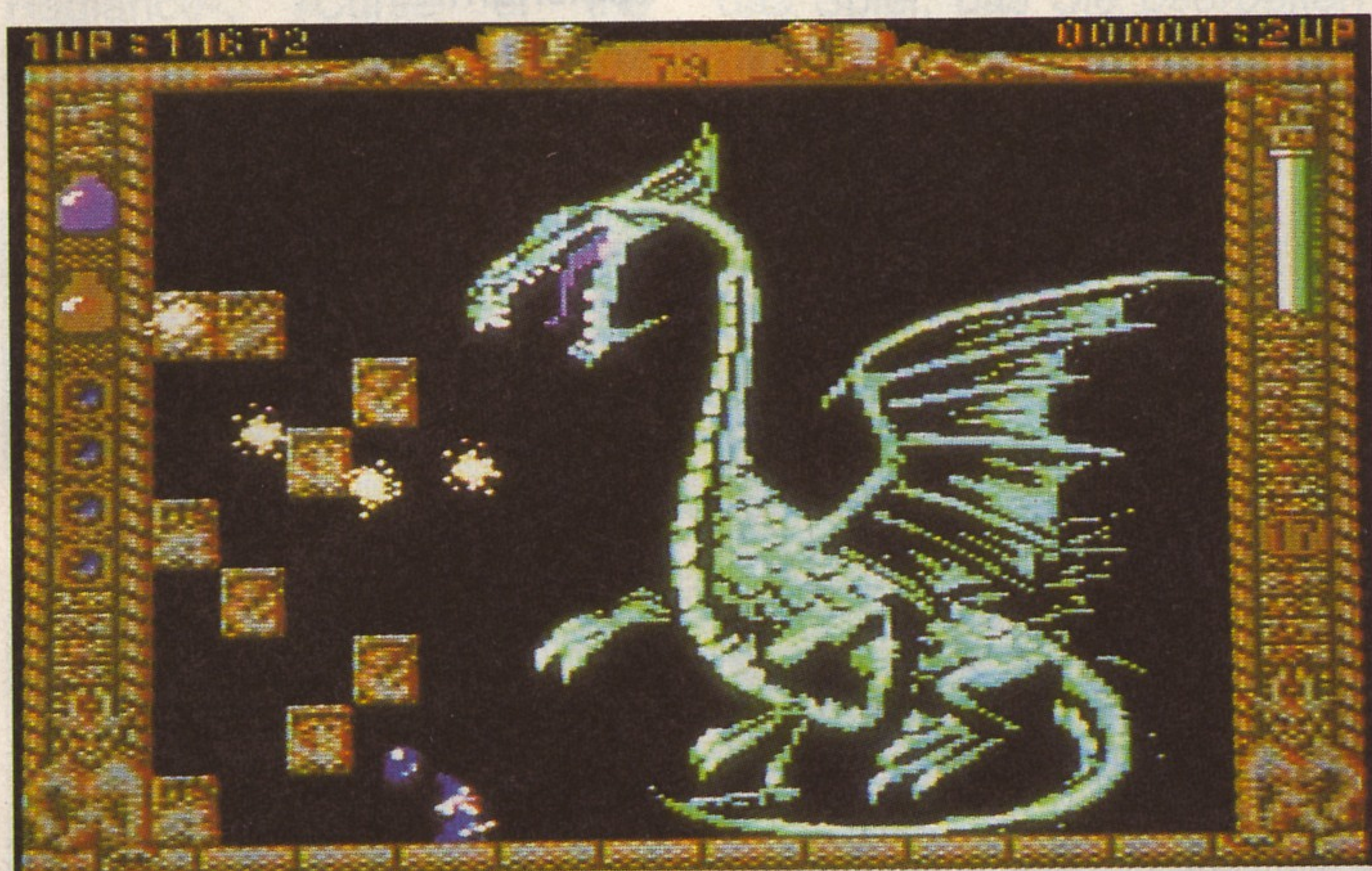
erhöht den Kontostand auf »65535«.

Spherical

Hier die Eintrittcodes für folgende Levels:

Ein-Spieler-Modus:
- RAGAGAST: Level 9,
- YARMAK: Level 19,
- STORMBLADE: Level 39,
- SKYFIRE: Level 59.

Zwei-Spieler-Modus:
- GHANIMA: Level 9,
- GLIEP: Level 19,
- MOURNBLADE: Level 39,
- GUMBACHAMAL: Level 75.



Spherical: Mirgal, der Unhold, will die Zauberkugel vernichten

Times of Lore

In Eralon geht's los. Man geht nach Süden, am Einsiedler vorbei, und kommt nach Lankwell. Dort bietet Euch der Räuber Baebon seine Hilfe an. In Lankwell könnt Ihr für 80 Goldstücke die Magische Axt kaufen. Dann geht's zurück nach Eralon und weiter nach Ryder. Dort trefft Ihr einen Mönch, der Euch wertvolle Hinweise gibt. Jetzt müßt Ihr Ryder verlassen und den Waldmenschen auf dem Weg nach Eralon besuchen. In dessen Behausung entdeckt Ihr einen Dolch. Der Waldschrat hat gute Infos zu einem geheimnisvollen Camp. Also wieder zurück Richtung Ryder. Oberhalb des Sees muß man ins dichte Unterholz eindringen. Dort stößt man aufs Camp und findet nahe der Feuerstelle eine Urne. Darin sind mysteriöse Steine verborgen.

Wieder in Ryder eingetroffen, müßt Ihr einen Giganten erledigen, den Ihr im Südosten (in Bergnähe) aufspürt. Nehmt ihm seinen Ring ab, denn damit kann man sich für kurze Zeit unsichtbar machen. Von Ryder geht's nun über Eralon und den Einsiedler nach Hampton in der Wüste. Dort erhält man ebenfalls wertvolle Hinweise. Die Odyssee führt Euch jetzt nach Ganestor. Ihr trefft Barton, der etwas über einen Geheimgang weiß. Den genauen Weg zeigt Euch der Wirt: Im hinteren Teil des Kellerraums müßt Ihr den Knopf neben den Fässern drücken. Durch den Geheimgang könnt Ihr in die Festung eindringen. In der 2. Etage findet Ihr ein silbernes Tablett, das Euch verrät, wo sich der Mörder des Königs versteckt hält: Südlich von Lankwell. Habt Ihr ihn geschnappt, legt er sofort ein volles Geständnis ab.

Weitere Tips:
- Die Urne gibt man einem Mönch.
- Die »Sieben-Meilen-Stiefel« findet Ihr in Treela.
- Mit der grünen Rolle lassen sich alle Städte des Königreichs ansteuern.
- Im südlichen Gebirge lauert Euch der Drache auf!
- Wenn Ihr den Hinweis durchs Silbertablett erhalten habt, sollt Ihr es nach Eralon bringen. Dafür gibt's 500 Goldstücke.
- Das Gefängnis liegt in der Nähe von Ganestor.
- Nordöstlich vom Einsiedler trifft man einen Jäger; weiter nördlich steht ein Turm, in dem der alte Weise wohnt. Er macht Euch klar, daß die Zeit noch nicht gekommen ist.

Während des gesamten Spiels gilt:
- Nehmt alles mit, was Euch unter die Finger kommt,
- sprecht mit allen Personen, die Ihr trefft, dann bekommt Ihr wertvolle Hinweise zum Spielverlauf,
- seid hilfsbereit,
- speichert die aktuellen Spielstände möglichst oft ab: Die Gegner werden zunehmend zahlreicher und gefährlicher!



Rock'n'Roll: Die Kugel hat sich im Labyrinth hoffnungslos verfranzt

Ultima V

Ultima V: Durchblick für alle Rollenspielfans bringen unsere Tipsammlung, die übersichtliche Karte mit allen Orten und Dungeons und unsere Codetabelle:

- Der Level einer Spielfigur aus Eurer Party wird erhöht, wenn man Lord British trifft. Am besten fragt Ihr jemand, der ihn getroffen hat (z.B. Jerone in Yew).
- Schädelschlüssel (Skull Keys) öffnen durch Magie verschlossene Türen. Man findet sie entweder in einem Baumstumpf in Minoc oder kauft sie beim Koch von Serpent's Hold.
- David im Lighthouse Greyhaven hat einen Sextanten für Euch.
- Den Teppich in Lord British's Privatgemächern kann man mit dem Befehl »board« besteigen – es ist nämlich ein fliegender Teppich. Damit könnt Ihr Sümpfe, Seen und Falltüren unbeschadet überqueren. Außerdem geht's doppelt so schnell wie zu Fuß.
- Bei Lord Michael in Empath Abbey gibt's einen »Grapple«. Berge lassen sich damit in »klimb«-Richtung erklimmen.
- Wollt Ihr Lord British befreien? Dann braucht Ihr seine Krone, die Kronjuwelen, Zepter, Amulett und die »Wooden Box«.
- Lord British's Krone ist auf dem Dach von Blackthorn's Schloß versteckt. Sie schützt gegen jegliche Art von Magie.
- Das Zepter des Lords wird in der »Keep Stonegate« aufbewahrt. Damit vernichtet man Energiefelder. Achtung: Die Shadowlords bewachen es!

– Mit dem Amulett, das Ihr im Dungeon »Destard« findet (Ihr müßt Sir Simon in Keep Bordermarch darauf ansprechen), kann man die Dunkelzone von Doom viel leichter überwinden.
– Die Kronjuwelen von Lord British zieren Juwelenschwert und -schild im Keep Windemere. Dort bekommt man auch das »Black Badge«, mit dem man sich bei Blackthorn als loyaler Untertan ausweisen kann. Dazu müßt Ihr Elistaria auf »Oppression« ansprechen.
– Die »Wooden Box« gehört Euch, wenn Ihr in den Privatgemächern von Lord British das in der Spielanleitung abgedruckte Musikstück auf dem Harpsichord spielt. Wie's genau funktioniert, verrät Euch Lord Kenneth im Lighthouse Greyhaven.
– Um die Shadowlords zu vernichten, braucht man jeweils die entsprechende Scherbe. Dann geht man zur Flamme der opponierenden Tugend (Tabelle) und ruft einen Schatten-Lord nach dem anderen zu sich. Stehen die Typen dann direkt über dem Feuer, wirft man die passende Scherbe hinein.
– In »Ultima V« gibt's ein sprechendes Pferd namens »Smith«. Wenn Ihr im Schloß von Lord British erfahren habt, wo es lebt, solltet Ihr es unbedingt besuchen und ansprechen.
– Wenn die Zauberer Eurer Party mindestens zehn bis 15 Kräuter der verlangten Sorten besitzen, beginnt Ihr, die Reagenzien zu mixen. Auf die Frage, wie viele Sprüche gemischt werden sollen, müßt Ihr »16« eingeben. Überprüft jetzt die Kräutervorräte: anstatt abzunehmen, sind sie auf 95 bis 99 gestiegen!
– Wenn die Party kurz vorm Verhungern ist, müßt Ihr nach Empath Abbey gehen. In der Kneipe liegen Lebensmittelpakete herum, die keinem gehören. Man kann sie nehmen, anschließend die Leiter rauf- und wieder runterklettern: Die Tische sind jetzt neu gedeckt! Damit stockt man seine Nahrungsvorräte zum Nulltarif auf.
– Wer bereits ein Schiff in der Nähe von Lord British's Schloß vor Anker liegen hat, aber neu anfangen möchte (um z.B. einen besseren Zustand der Party zu bekommen), verliert normalerweise unweigerlich das Schiff. Mit einem Trick könnt Ihr das umgehen:

1. Neue Spielstand-Diskette erzeugen.
2. Das Schloß des Lords betreten und gleich wieder verlassen.
3. Jetzt aber statt der neuen Britannia-Diskette die alte einlegen (Please insert Britannia-Disk).
4. Nach einem erneuten Diskettenwechsel nun den Spielstand auf die neue Diskette speichern.

– Nachts zeigt das »Spy Glass«, welche Städte sich die Shadowlords demnächst aufs Korn genommen haben. Diese Ferngucker bekommt man von Lord Seggalion in Farthrin.
– Im Schloß des Imperators Blackthorne wimmelt es nur so von Fallgruben – also aufpassen.

Kämpfe sind zwar auch in diesem Rollenspiel wichtig, aber nicht Hauptzweck. Um das Spiel zu lösen, müßt Ihr in über 30 Städten mehr als 400 Personen befragen und daraus wertvolle Schlüsse ziehen.

Words of Power:

Dungeon	Words of Power	darin findet Ihr
Destard	INOPIA	Lord British's Amulett
Despise	VILIS	Keep arat
Shame	INFAMA	Dungeon Doom
Wrong	MALUM	Shard of Hatred
Hythloth	IGNAVUS	Shard of Cowardice, Mystic Armour
Deceit	FALLAX	Shard of Falsehood
Covetus	AVIDUS	Shard of Hatred
Doom	VERAMOCOR	Lord British

Paßwörter:
Opression: IMPERA
Resistance: DAWN



Maniac Mansion: Ratlos blicken unsere drei Helden drein

Ultima V:

Paßwörter, Mantras und wichtige Hinweise

Mantras:

Tugend	Mantra	Ort des Schreins
Compassion (Mitleid)	MU	bei Cove
Humility (Demut)	LUM	Insel des Codex
Valor (Tapferkeit)	RA	bei Jhelom
Honor (Ehre)	SUMM	südwestlich von Trinsic
Justice (Gerechtigkeit)	BEH	NNO von Yew
Honesty (Ehrlichkeit)	AHM	nördlich von Lycaeum
Sacrifice (Aufopferung)	CAH	inmitten der Wüste
Spirituality (Verinnerlichung)	OM	bei Mitternacht im Mondtor

Potions:

Yellow	Mani
Blue	An Zu
Red	An Nox
Purple	verwandelt die Charaktere in Ratten
Orange	Sleep
Green	Poison
Black	Sanct Lor
White	Wis An Ylem

Shadowlords:

Name	opponierende Tugend	Flamme findet man in
Cowardice	Nosfentor	Courage
Falsehood	Faulinei	Truth
Hatred	Astaroth	Love

Shards:

Shard of	Ansprechpartner	wohnt in
Cowardice	Gardner	Serpent's Hold
Hatred	Sin'Vraal	Sin'Vraals Hut (Hütte)
Falsehood	Ava	Cove

Der Easy-Role-Player

von Peter Klein und Christian Dombacher

»Champions of Krynn«, »Secrets of the Silver Blades« und wie sie alle heißen: Wer Rollenspiele von SSI besitzt, kommt mit diesem Trainer-Tool voll auf seine Kosten.

Den »Easy-Role-Players« finden Sie in zwei verschiedenen Versionen auf Seite B der beigelegten Diskette:

`"KRYNN-ERP"`

ist für die Spiele »Death Knights of Krynn« und »Champions of Krynn« gedacht,

`"REALM-ERP"`

müssen Sie laden, um »Pool of Radiance«, »Curse of the Azure-Bonds« und »Secret of...« zu manipulieren.

Mit diesen beiden Tools können Sie fast alle Parameter eines Characters oder das Spruchbuch beliebig ändern. Die Steuerung erfolgt mittels den Cursor-Tasten und <RETURN>. Wählen Sie nach dem Start des Programms zunächst mit den Cursor-Tasten das Spiel, das Sie bearbeiten möchten und bestätigen Sie mit RETURN.

Das ERP-Menü

Die Menüpunkte im einzelnen:

SET GAME FOR CHARACTER:

Hier wählen Sie das gewünschte Spiel an.

LOAD CHARACTER:

Nach der Abfrage des Characternamens (bitte ohne Steuerzeichen eingeben) wird dieser geladen.

SAVE CHARACTER:

Dient dazu, den modifizierten Character auf Disk zu speichern. Geben Sie den neuen Namen des Characters an (dieser taucht dann auch im Spiel auf).

MODIFY CHARACTER:

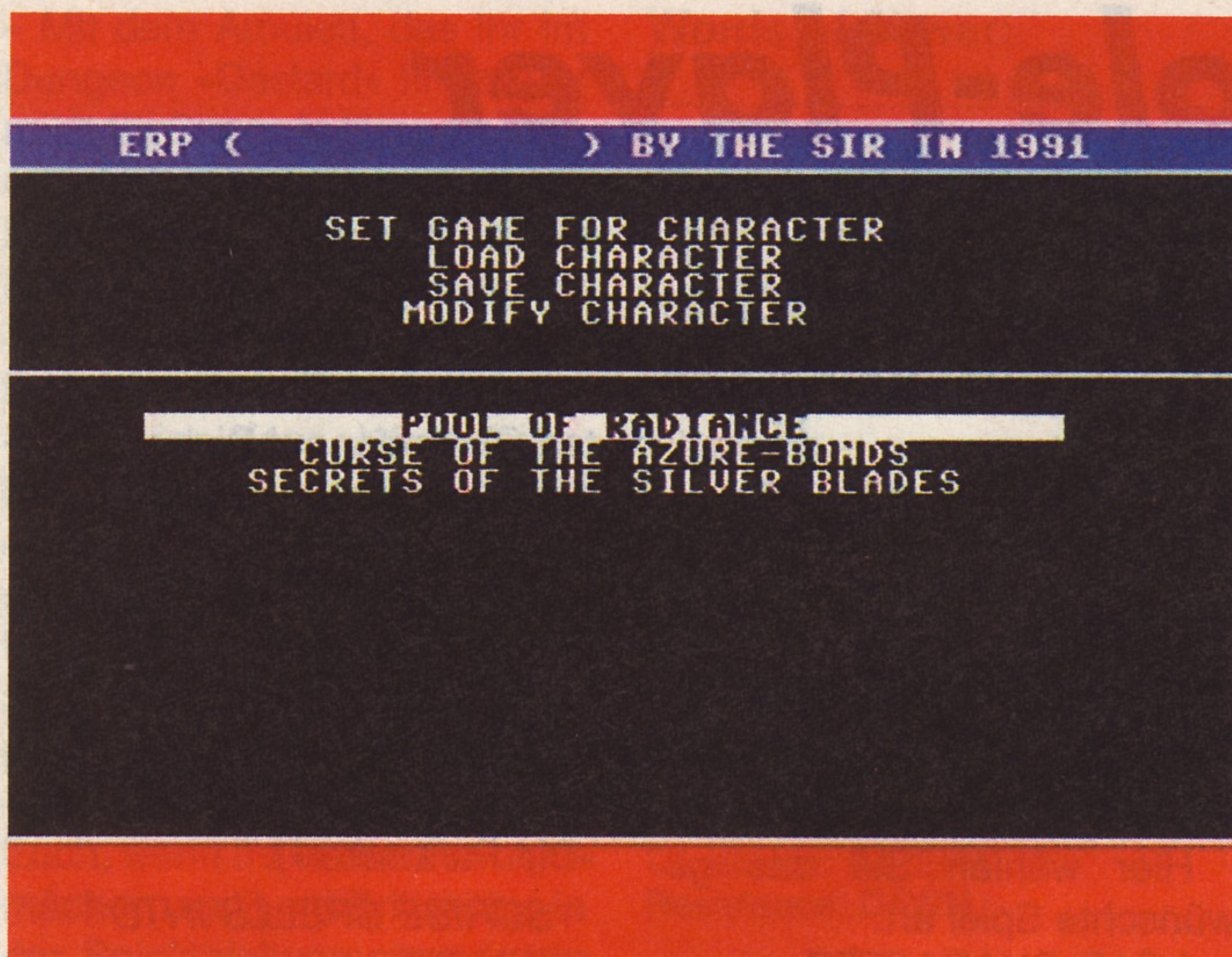
Verändern Sie hier die Parameter des Characters (siehe »Die Parameter«).

SCRIBE SPELLS INTO SPELLBOOK:

Die Sprüche müssen jetzt nicht mehr gefunden und ins



Für Rollenspieler sind solche Schauer-Gestalten fast schon alltäglich



Der »Easy-Role-Player« für die »Forgotten-Realms«-Serie. Einfach nur mit den Cursor-Tasten bedienen.

Spruchbuch übertragen werden, sondern Sie können sie per Tastendruck übernehmen: Die einzutragenden Sprüche mit <RETURN> markieren und danach den Punkt *EXIT & STORE SPELLS TO CHAR* anwählen.

Die Parameter

Parameter, denen ein »*« vorangestellt ist, müssen sehr vorsichtig behandelt werden, da das entsprechende Spiel diese Parameter ändert, wenn sie außerhalb des Toleranzbereichs liegen.

STATUS:

Hier können Sie den Status des Characters (OK,DEAD, usw.) bestimmen.

CLASS:

Bei »Pool of Radiance« haben die Mischcharactere nur einen bestimmten Level. Deshalb entfällt die Klassenanzeige und die kombinierte Level-Eingabe. Im Gegensatz dazu stehen die anderen Spiele: Ist der Level einer bestimmten Klasse gleich null, hat die Klasse keinen Anteil am Character (in der Klassenanzeige durch ein »-« dargestellt, andernfalls wird der Anfangsbuchstabe der Klasse gezeigt). Deshalb wird auch nach jeder Auswahl einer bestimmten Klasse deren Level abgefragt.

Sollten Sie alle Klassen löschen wollen, müssen Sie den Punkt *RESET* anwählen. Abgeschlossen wird die Festlegung mit *CONTINUE*.

LEVEL:

Legen Sie hier den Level fest (von Klasseneingabe nur bei »Pool of Radiance« getrennt).

RACE:

Unter diesem Menüpunkt können Sie die Rasse eines Characters bestimmen, z.B. HUMAN, ELF usw.

AGE:

Vergeben Sie hier das dazugehörige Alter.

**HITPOINTS*:

Um die Maximal-Hitpoints zu korrigieren und/oder den aktuellen Stand zu manipulieren, müssen Sie diesen Punkt wählen.

EXP.POINTS:

Hier können Sie die Erfahrungspunkte nach Belieben verändern.

Mit den restlichen Kriterien (COPPER, ELECTRUM, SILVER, STR, WIS usw.) können die mitgenommenen Wertgegenstände und die persönlichen Character-Werte eingestellt werden.

Mit den gebotenen Möglichkeiten stehen Ihnen jetzt Tür und Tor zum Erfolg offen.



Mit unserem Role-Player kein Problem: »The Curse of the Azure-Bonds«



Das »Secret of the Silver Blades« können Sie mit unserem Utilitie hoffentlich lösen



Die »Death Knights of Krynn« sind wieder unterwegs, auf schaurigen Wesen, vor denen Sie sich hüten müssen



Zak McKracken – Jäger der verschwundenen Kristalle

DER WAHNSINN KOMMT PER TELEFON

Ein rasender Reporter hat eine alarmierende Entdeckung gemacht: Außerirdische bedrohen die Menschheit. Zak McKracken ist ihnen auf der Spur...

Wir sind im Jahr 1997. Aliens haben sich auf der Erde eingenistet. Sie kontrollieren die Telefon-Company, die das Weltmonopol besitzt. Über sämtliche Leitungen senden sie einen 60-MHz-Ton mit verheerender Wirkung: Die ahnungslosen Menschen verblöden, ohne es zu merken – nur eine Frage der Zeit, bis die Außerirdischen kampflos die Weltherrschaft übernehmen.

Vier Erdbewohner planen, den Feinden ins hinterhältige Handwerk zu pfuschen:

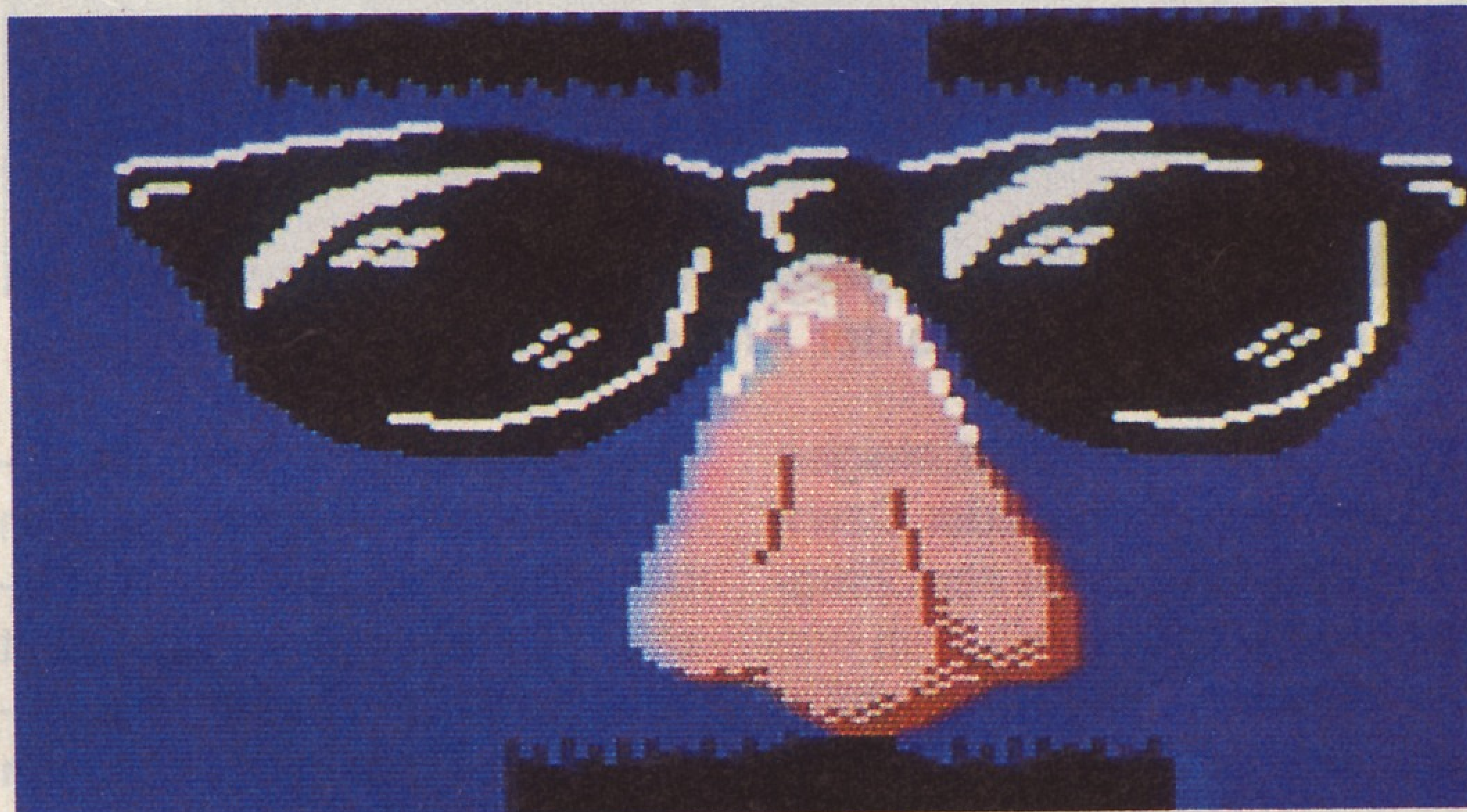
– Zak McKracken, der rasende Reporter,

– Annie, Chefin einer archäologischen Gesellschaft,

– Leslie und Melissa, deren Freundinnen, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind.

Die Vier müssen ein uraltes Puzzle lösen, die Aliens entlarven und die Verblödungsmaschine zerstören.

Zak steht verschlafen im Wohnzimmer. Irritiert guckt er aus der Wäsche: Er hat von einer Landkarte geträumt, die er unbedingt aufzeichnen möchte. Doch das soll uns momentan nicht kümmern. Zuerst lassen wir Zak alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Im Kleiderschrank entdecken wir ein Flugticket nach Seattle, im Schreibtisch eine Tröte und eine Plastikkarte – ... Verflixt! Jetzt ist uns die doch glatt unter den Schreibtisch gerutscht. Mit einer Telefonrechnung gelingt es uns, das Plastikscheibchen wieder herauszufischen: Zaks Cashcard. An der Wand fällt uns ein loses Tapetenstück auf. Weg damit und ebenfalls einsacken! Zaks Anrufbeantworter wird eingeschaltet. Unter dem Teppich stoßen wir auf einige lose Bretter, die man aber ohne Werkzeug nicht entfernen kann. Halt, dem Gerät auf. Wir nehmen es weg – jetzt wird klar, warum das Fernsehgerät nicht funktioniert: Der Stecker ist nicht in der Dose! Das holen wir rasch nach und schalten den Fernseher per Fernbedienung ein, gerade rechtzeitig zur Nachrichtensendung. Plötzlich unterbricht der Sprecher mit einer wichtigen Sondermeldung: Anne Larris von der Archäologischen Ge-



Eine Nasenbrille – Tarnung der Außerirdischen

Zaks Goldfisch Sushi, dürfen wir nicht vergessen! Nehmen wir ihn also auch mit – selbstverständlich mit Glas!

Im Schlafzimmer ist nichts mehr zu holen. Ab nach nebenan: ins Wohnzimmer mit Kochnische. Ein riesiger Fernseher wartet nur darauf, eingeschaltet zu werden. Aber wie? Unterm Sofakissen finden wir eine Fernbedienung – aber nichts tut sich. Da fällt uns ein zweites Sofakissen an der Wand neben sellschaft bittet darum, irgendwelche Artefakte (von Menschen geformte, vorgeschichtliche Gegenstände) bei der Gesellschaft abzuliefern. Keine Ahnung, was sie damit meint. Dann berichtet man von zwei Studentinnen, die mit einem umgebauten Bus zum Mars geflogen seien. Zak hält das Ganze für einen Gag und macht mit der Durchsuchung des Zimmers weiter. Im Kühlschrank finden wir ein Ei, in der Spüle einen gelben Farbstift. Apropos: Da Zak jetzt den Tapetenfetzen und einen Stift besitzt, beginnt er, den Papierschnipsel zu bekritzeln. Es klappt! Er zeichnet die Landkarte aus dem Traum nach.

Auf der Telefonrechnung steht, daß man sie sofort bezahlen muß. Aber wo und bei wem? Wir verlassen Zaks Wohnung und nehmen im Vorbeigehen noch das Buttermesser über der Spüle sowie einen kleinen Schlüssel neben der Haustür mit.

Wir stehen jetzt auf der 13. Straße vor Zaks Haus. Der Laden daneben erweist sich als Büro der Telefongesellschaft. Na also, hier kann man die Gebührenrechnung bezahlen! Wir geben dem Schalterbeamten die Rechnung, die sofort abgebucht wird. Da stellt man Zak eine seltsame Frage: Ob er häufig mit dem Mars telefoniere? Was hat Zak Mc Kraken mit dem Mars zu tun? Um das herauszufinden, versuchen wir ein Ferngespräch zu diesem Planeten zu bekommen – vergebens! Entweder ist keine Leitung frei – oder die einzige Telefonzelle auf dem Mars wird gerade repariert. Da fällt uns ein Zettel auf, der unter dem Kasten hervorlugt: ein Formular (Mitgliedsantrag für den King-Elvis-Fanclub).

Plötzlich rattert die Floppy los... und ein Bericht über sonstige Ereignisse erscheint auf dem Bildschirm. Man sieht zwei Aliens, die sich neben einer seltsamen Maschine über eine geheimnisvolle Mission unterhalten. Dabei fällt uns auf, daß der vor uns stehende Angestellte der Telefongesellschaft beiden Ungeheuern verblüffend ähnlich sieht...

Zak entschließt sich, den Mitgliedsantrag auszufüllen, und steckt das Kuvert in den Briefkasten vor Zaks Wohnung. Der ist zwar abgeschlossen, aber wozu haben wir zuvor den kleinen Schlüssel mitgenommen?

Als wir die Straße nach links weitergehen, stoßen wir auf einen geschlossenen Bäckerladen. Wir drücken den Klingelknopf. Der Bäcker macht auf und druckst herum, er habe kein Brot mehr. Dann dreht er sich wortlos um und verschwindet. Da Reporter neugierig sein müssen, klingelt Zak noch einmal. Der Bäcker bringt wieder nur Ausflüchte und schlägt uns erneut die Tür vor der Nase zu. So nicht! Wir klingeln ihn ein drittes Mal raus: Volltreffer! Der Brotlaib, den uns der Meister jetzt vom ersten Stock herunterwirft, erschlägt Zak beinahe: Er ist nämlich hart wie Stein. Es kann aber nichts schaden, das Brot mitzunehmen. Der Bäcker scheint jetzt auf stur zu schalten, denn nach dem vierten Klingelversuch rührt sich nichts mehr. Wir gehen weiter, zur 14. Straße.

In Lou's Laden kaufen wir alles, was es dort gibt: Gitarre, Taucheranzug, Hut, Nasenbrille, Werkzeugkasten und Golfschläger. Zaks Bankkonto schmilzt wie Butter an der Sonne. Gerade wollen wir den Laden wieder verlassen, da fällt uns auf, daß dort auch eine Lotterie-Annahmestelle ist. Wir kaufen ein Los: ein Gewinn wäre jetzt Balsam für Zaks schwindsüchtige Finanzen. Das Spiel verlangt vier Tippzahlen. Uns fällt nichts anderes ein als Zaks Hausnummer.

Mit den gekauften Gegenständen und dem Los in der Hand verlassen wir den Laden. Gleich nebenan liegt das Büro der Archäologischen Gesellschaft (bekannt aus der Nachrichtensendung im Fernsehen). Die ominösen Artefakte soll man durch den Türschlitz einwerfen. Was sind das bloß für Dinger? Wir gehen zum Friseurladen. Hier ist ebenfalls geschlossen, weil der Figaro den Schlüssel verloren hat...Leute gibt's!

Wir verspüren den unbezähmbaren Zwang, dem Coiffeur zu helfen. Aber alle Versuche, die Tür zu öffnen, sind für die Katz. Im Werkzeugkasten finden wir neben vielen anderen Utensilien eine Drahtschere und ein Schild mit Drahtseilen zum Aufhängen – beides nehmen wir mit.

Die 14. Straße bietet nichts Neues mehr, also zurück zur 13. Das geht nur per Bus. Der Fahrer macht ein Nickerchen am Lenkrad, die Türen sind geschlossen. Da erinnern wir uns an die Tröte aus dem Schreibtisch im Schlafzimmer. Durch deren ohrenbetäubenden Lärm wacht der schlafmützige Busfahrer endlich auf. Jetzt steigen wir ein, bezahlen mit der Cashcard und los geht's, zum Flughafen.

Anhänger eines Gurus drängen uns, ein Buch zu kaufen. Wir bezahlen es mit der Cashcard. Es geht darin um die Stärkung des Selbstbewußtseins und die Senkung irgendwelcher Goldpunktzahlen – Zak versteht nur »Bahnhof«. Unser Ticket gilt bis Flug Seattle.

Während der Flugs versuchen wir, den Jet genauer zu untersuchen – aber die Stewardeß hindert uns ständig daran. Nur die Toilette kann Zak ungestört durchsuchen. Bei der Anweisung »Benutze Toilette« scrollt der Bildschirm verschämt ein Stück zur Seite. Wenig später setzt das Flugzeug zur Landung an: Seattle liegt zu Füßen des Bergs Rainier.

An einem Baum fällt uns ein loser Ast auf; gegenüber entdecken wir ein winziges Erdloch. Als sich Zak der Öffnung nähert, faucht ihn ein zweiköpfiges Eichhörnchen an. Bei der Bordverpflegung im Flugzeug war auch eine Tüte Erdnüsse – die müßten Eichhörnchen doch schmecken! Richtig, das sonderbare Tier greift sich die Nüsse und verschwindet. Das Loch ist für Zak zwar zu eng, um sich durchzuzwängen, aber die Erde ist locker. Hier erweist sich das Buttermesser als nützliches Buddelinstrument. Jetzt kann auch Zak die Höhle betreten, in der das Eichhörnchen verschwunden ist. Verflixt dunkel hier! Beim Durchsuchen des Innenraums finden wir ein altes Vogelnest und eine mysteriöse Zeichnung. Weil's so dunkel ist, können wir die aber nicht enträtseln.



Wenn die Stewardeß nur nicht so furchtbar zickig wäre...



Zak und Annie im Büro der Archäologischen Gesellschaft

Zoff im Flugzeug

Obwohl wir viel Neues entdeckt haben, beschleicht Zak doch das dumpfe Gefühl, nicht so recht weiterzukommen. Sollten wir im Flugzeug etwas übersehen haben? Wir kaufen uns ein Rückflugticket nach San Francisco und steigen wieder in die Maschine. Wie gehabt: Die Stewardeß gebärdet sich äußerst unfreundlich und widerspenstig. Man müßte sie ablenken...

Um ungestört einen Schlachtplan zu entwickeln, geht Zak erneut zur Toilette. Da kommt ihm die zündende Idee: mit Toilettenpapier den Abfluß des Waschbeckens verstopfen und das Wasser kräftig aufdrehen – und dann nichts wie weg! Von wegen...die Stewardeß kümmert sich einen Dreck um die Überschwemmung. Vielleicht muß man den Rufknopf drücken? Richtig, jetzt kommt sie zeternd angerannt. Da sie sich jetzt mit der Bescherung in der Toilette beschäftigt, kann Zak unentdeckt den Vorraum betreten, wo ein Mikrowellenherd steht. Unter den Gegenständen, die wir dabeihaben, ist auch das Ei. Mal sehen, was passiert, wenn wir's in die Mikrowelle legen! Tatsächlich – das Ei explodiert! In Panik kommt die Stewardeß zurück. Mit der Säuberung des Herdes ist sie für die restliche Flugdauer beschäftigt – Zak kann nun in Seelenruhe das Flugzeug filzen. Er hebt ein Sitzkissen hoch – und findet darunter ein Feuerzeug. In einem Gepäckfach stößt er auf ein Sauerstoffgerät.

Das Spiel bringt jetzt wieder einen Zwischenbericht: Die Außerirdischen unterhalten sich über ein »Skolarisches Gerät«. Aus dem Gespräch entnehmen wir, daß dieses Ding die einzige Möglichkeit ist, die Aliens aufzuhalten. Wir müssen also unbedingt so eine Maschine bauen. Das Hauptproblem ist sicher die Beschaffung der Bauteile.

Das Flugzeug landet in Frisco. Sofort kaufen wir am Schalter ein Ticket zurück nach Seattle. Diesmal entfällt die gesamte Szenerie im Flugzeug – wir sind also auf dem richtigen Weg! In der Höhle brauchen wir Zunder für unser Feuerchen. Erinnert Ihr Euch noch ans verwaiste Vogelnest? Ideal zum Zündeln, denn die spärliche Flamme des Feuerzeugs gibt nicht viel her. Jetzt ist die Höhle hell erleuchtet. Kein Problem, die seltsame Zeichnung zu studieren. Sie ist unvollständig.

Wir nehmen unseren Buntstift, mit dem wir schon die Traumkarte gezeichnet haben, und setzen ihn auf die Höhlenzeichnung: Magische Kräfte führen den Bleistift und ergänzen sie: ein Durchgang erscheint in der Wand. Im Nebenraum der Höhle entdecken wir einen blauen Kristall, verankert in einem Sockel. Dort befindet sich ein Sensor - wie beim Fernseher zu Hause. Vielleicht reagiert er ebenfalls auf die Fernbedienung? Volltreffer! Die Halterung

Auf dem Mars

gibt den Kristall frei; wir können ihn mitnehmen. Zak fliegt zurück nach San Francisco. Er ist gespannt, was aus seinem Mitgliedsantrag geworden ist. Aber - der Briefkasten ist leer. Ob's im Lotto in Lou's Laden geklappt hat? Schade, nur eine Niete.

Da kommt Zak eine Idee: Könnte der blaue Kristall eines der gesuchten Artefakte sein? Also stecken wir ihn durch den Türschlitz im Archäologiebüro. Einige Sekunden tut sich nichts, dann geht die Tür auf und Annie Larris bittet Zak herein. Von ihr erfährt er, daß der blaue Kristall ein Bauteil fürs Skolarische Gerät ist. Außerdem bittet sie ihn, zum Mars zu fliegen. Sie gibt ihm den blauen Edelstein zurück, dazu eine Kristallscherbe.

In der Befehlsliste des Spiels erscheint jetzt ein neuer Menüpunkt: »Wechsle«, den wir sofort ausprobieren. Unser Team besteht jetzt aus vier Personen: Zak, Annie, Leslie und Melissa, die auf dem Mars Urlaub machen. Wenn man auf »Leslie« schaltet, scrollt die Marsoberfläche über den Bildschirm. Doch zunächst bleiben wir noch auf der Erde.

Unter einer Schreibtischmatte findet Zak Annies Cashcard. An der Wand hängt ein Schaubild des Skolarischen Geräts. Offensichtlich braucht man drei blaue Kristalle, um es nachzubauen. Zak kann's nicht lassen: Er schaut nochmals im Briefkasten nach: Diesmal ist was drin - die Clubkarte des King-Elvis-Fanclubs. Wir erinnern uns an die losen Bretter im Schlafzimmer. Mit dem Schraubenschlüssel lassen sie sich entfernen: darunter ist ein schauriger Abgrund. Mutig wagen wir den Sprung in die Tiefe - und landen direkt neben der Verblödungsmaschinerie! Dummerweise taucht ein Alien auf. Gnadenlos sperrt er Zak in einen Käfig, der an die Verdummungsmaschine angeschlossen ist. Es kommt, wie's kommen muß: Zak gehen langsam, aber sicher die Vokabeln aus - zu guter Letzt reagiert er auf keine Anweisungen mehr. Doch Geduld: Bevor Ihr das Spiel neu startet, wartet lieber ab. Der Alien besinnt sich nämlich plötzlich anders und läßt Zak McKracken wieder frei. Nur: Die Menüleiste zur Befehlseingabe ist noch immer leer. Was soll man mit einer Spielfigur anfangen, die weniger Intelligenz besitzt als eine Mitropa-Kaffeemaschine? Gott sei Dank, die Wirkung der Verdummungsmaschine läßt langsam nach: Jetzt erscheinen wieder Befehlswörter auf dem Bildschirm. Puh, Schwein gehabt!

Beim nächsten Versuch sind wir vorsichtiger: Mit einem Seil aus dem Werkzeugkasten lassen wir uns still und leise nochmals in den Kellerraum runter. Keiner der Wächter bemerkt uns. Die Maschine kann man jetzt in aller Ruhe untersuchen. Ein wenig frustiert muß Zak feststellen, daß sie zwar Kipphebelschalter besitzt, die sich aber nur auf »on« stellen lassen. Also, übers Seil wieder zurück ins Schlafzimmer. Wir verlassen das Haus und versuchen draußen unser Glück.

Zak fährt mit Annie zum Flughafen. Wohin soll's gehen? Am besten nach London, denn das liegt zentral. Annie bleibt zunächst auf dem Flughafen von Frisco zurück. Bei dieser Gelegenheit machen wir gleich Bekanntschaft mit dem eingebauten Kopierschutz - man muß den Code einer Karte eintippen, die dem Originalspiel beiliegt.



Alter Schwätzer: Der Guru in Nepal versucht Zak zu bekehren



Die Tür öffnet sich beim Berühren der Kristallkugel

In London angekommen, stößt Zak auf einen Wachposten, der einen Elektrozaun observiert. Man kann sich unmöglich näher heranwagen. Zak gibt zunächst auf und schaut auf den Flugplan: Eine Maschine geht nach Nepal. Unser rasender Reporter erinnert sich an das Buch, das ihm die Sektenmitglieder am Flughafen verkauft haben. Der Guru, von dem das Buch stammt, könnte ebenfalls in Nepal leben und ihm den tieferen Sinn des Buchs erklären. Das Ticket ins Land der Achttausender ist nicht gerade billig (Reinhold Messner weiß das am besten).

In Nepal gibt's keine Taxis, aber Yaks mit Nummernschildern um den Hals. Bezahlt wird ebenfalls per Cashcard. Zunächst gehen wir nach links, zum örtlichen Gefängnis. Als wir in unserer Sammelwut die am Eingang aufgespießte Fahnenstange mitnehmen wollen, prescht der Polizeioberst aus seinem Büro und steckt uns ins Jail. Das war's: Game over - aus dem Knast kommt man auch mit noch so ausgefuchsten Tricks nicht mehr heraus!

Nur gut, daß man bei »Zak McKracken« aktuelle Spielstände speichern kann. Deshalb müssen wir nicht mehr von vorne beginnen, sondern sind zumindest wieder in Nepal. Diesmal orientieren wir uns nach rechts und stoßen auf einen Tempel. Der Wächter läßt nur Anhänger des Gurus rein. Zak zeigt ihm das Buch und kann passieren. Am schwarzen Brett in der Tempelhalle kleben Zettel mit belanglosem Inhalt und ein Foto, das den Guru mit einem Schamanen beim Golf zeigt.

Im Nebenraum treffen wir endlich den Guru selbst. Er klärt uns über die Bedeutung des blauen Kristalls auf: Damit kann man sich in die Seele von Tieren versetzen. Der Guru scheint schon längere Zeit keine Menschenseele mehr gesehen zu haben, denn er quasselt jetzt endlos über alle möglichen Dinge. Nachdem er seine Neuigkeiten ausgeplaudert hat, bieten wir ihm unseren Golfschläger aus dem Inventory an. Das war eine gute Idee - er lehnt zwar dankend ab, verrät uns aber, daß der Schamane, sein Golfpartner, sehr daran interessiert sei.

Zak verläßt den Tempel und entdeckt rechts daneben einen Heuhaufen. Dafür gibt's zwei Verwendungsmöglichkeiten: Entweder verfüttert man ihn an Tiere (ob Zaks Goldfisch trockenes Gras mag?) oder zündet ihn an. Wir entscheiden uns für die letzte Möglichkeit. Der Tempelwächter gibt Alarm - und wer erscheint auf der Bildfläche? Der Polizeioberst! Da er jetzt mit dem Brand beschäftigt ist, können wir schnell zum Gefängnis zurück und den Fahnenmast herausziehen. Um uns für den Gefängnisaufenthalt zu rächen, klauen wir dem Polizeioffizier auch noch die Zellen-

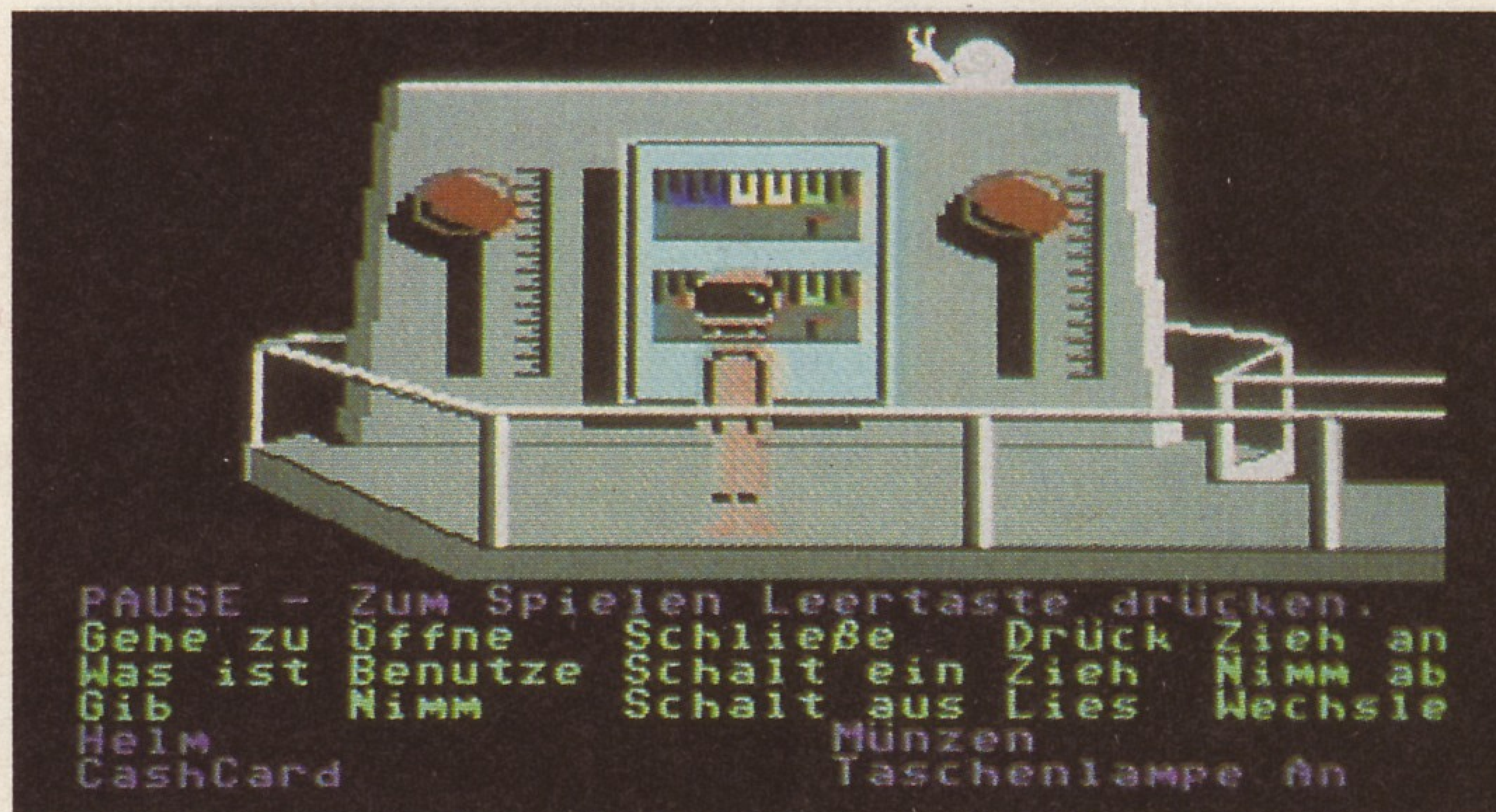
schlüssel vom Schreibtisch und schnüffeln in seinem Büroschrank. Der ist leider leer. In Nepal gibt's für uns nichts mehr zu holen. Mit einem Yak-Taxi kehren wir zum Flughafen zurück.

Wir fliegen wieder nach London, von dort in die USA: nach Miami, ganz in der Nähe von Zaks Heimatort. Auf dem Flugplatz torkelt uns ein bettelnder Penner in die Arme. Großherzig geben wir ihm Zaks Cashcard. Er bucht sich eine angemessene Summe ab. Dabei wird er gesprächig und klagt uns sein Leid: Er suche nach dem Sinn des Lebens, den er bis jetzt noch nirgends gefunden hat. Da fällt uns das Buch des Gurus ein: Was stand da drin über Selbstvertrauen? Kaum hat er die Schwarte aufgeblättert, ist er auch schon überzeugter Anhänger des Gurus und gibt uns alle irdischen Besitztümer, die er bei sich trägt (allerdings ist es nicht mehr als eine Schnapsflasche). Alle weiteren Versuche scheitern, aus dem Stadtstreicher noch mehr Informationen herauszubekommen: Mit verklärtem Blick schwebt er bereits in höheren Sphären. Als Zak in die Stadt will, verwehrt man ihm den Zugang: Sorry, das Stadttor wird gerade repariert. Seltsam …

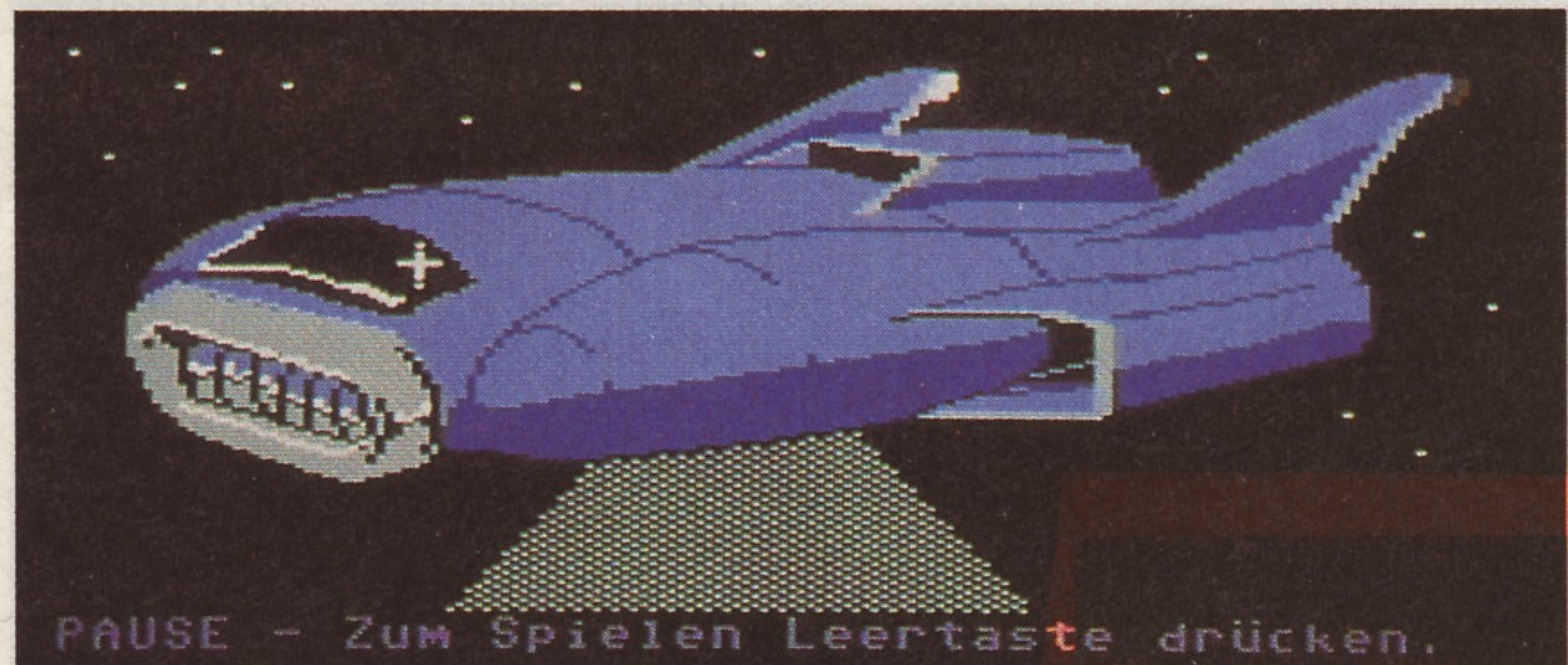
Vom Penner haben wir eine Whiskyflasche bekommen. Wo ist dieser Schnaps ebenfalls sehr beliebt, außer in den USA? Richtig, auf der britischen Insel! Also, nichts wie zurück nach London. Dort bietet Zak dem Wachposten einen kräftigen Schluck aus der Buddel an – aber der will nicht mit Zak anstoßen. Vielleicht könnte weiblicher Charme die eisige Atmosphäre lockern – Annie muß her! Wir holen sie nach London, drücken ihr Zaks Flasche in die Hand und starten einen neuen Bestechungsversuch – diesmal klappt's! Nach kurzer Zeit liegt der Wärter stockbesoffen am Boden. Unser Blick fällt auf einen Schalter, der bisher vom Wärter verdeckt wurde. Damit kann man zwar den Elektrozaun abschalten, aber das Eingangstor bleibt verschlossen. Zak kramt in seinen Utensilien und findet eine Drahtschere. Damit rückt er dem Zaun zu Leibe. Durchs Loch kriechen wir aufs Gelände hinter dem Zaun. Außer einem alten Altarstein finden wir dort aber nichts. Etwas frustriert verlassen wir diesen ungastlichen Ort wieder: War das alles?

Das Geheimnis des Marsgesichts

Vielleicht sollten wir einen Ausflug zum Mars unternehmen. Wir schalten zu Melissa. Mit ihr untersuchen wir zuerst das umgebaute Wohnmobil. Im Handschuhfach entdecken wir zwei Cashcards und eine Sicherung. Im Bordradio steckt noch eine DAT-Kassette; auf dem Armaturenbrett steht ein Recorder. Die Ventile zum Füllen von Sauerstofftanks nehmen wir im Vorbeigehen mit.



Nur wer die Klimaanlage einschaltet, kann im Marsgesicht atmen



Vorsicht beim Flug übers Bermuda-Dreieck, sonst landet man im Raumschiff der Aliens

Vom Raumbus aus halten wir uns rechts und stoßen auf ein »Marsgesicht«: eine Tür mit einer Fratze drauf. Sie besitzt drei Knöpfe zum Öffnen. Melissa kommt nur an den untersten.

Jetzt schalten wir zu Leslie, die noch beim Raumbus steht. Zunächst verpassen wir ihr eine kräftige Brise Sauerstoff, wenden uns nach links und entdecken eine Mars-Herberge. Die Tür steht offen, aber wir kommen nur bis zum Vorraum. Aus unerklärlichen Gründen sind hier alle elektronischen Geräte außer Betrieb. Neben der Tür finden wir zwar eine Metallplatte – anfangen läßt sich aber nichts mit ihr. Draußen vor der Tür steht ein futuristisches Verkehrmittel, das unseren Magnetschienenbahnen ähnelt. Auch sie scheint völlig lahmzuliegen. Ganz in der Nähe ist eine Steintafel mit einem Münzschlitz. Leslies Cashcard ist aber noch immer bei Melissa. Wir beordern sie zum Mars-Bahnhof, damit sie Leslie die Cashcard zurückgeben kann. Da wir gerade Melissa steuern, soll sie doch gleich den Schlitz mit der Cashcard ausprobieren: Heraus fällt eine Münze. Doch die Bahn bewegt sich keinen Zentimeter, obwohl wir doch eine Fahrmünze haben! Hat das Geldstück eine andere Funktion? In der Herberge muß Melissa die Münze an der Metallplatte ausprobieren – mit Erfolg! Sie öffnet sich. Des Rätsels Lösung: Eine Sicherung war durchgebrannt. Bei der ersten Berührung zerfällt sie zu Staub. Macht nichts, wir haben ja die Ersatzsicherung aus dem Marsmobil und setzen sie in die Halterung. Jetzt funktioniert die äußere Tür einwandfrei, wir machen sie wieder zu und öffnen per Knopfdruck die innere. Melissa ist jetzt im Herbergsraum, in dem sie nach Herzenslust herumschnüffeln kann: Auf dem Schrank findet sie ein Klebeband, in den Regalen eine Taschenlampe und hinterm Bett eine Leiter.

Im anderen Schrank ist ein humorvoller Seitenhieb auf alle »Maniac Mansion«-Spieler (ebenfalls von Lucasfilm Games) versteckt: Viele haben bei diesem Rollenspiel-Adventure entnervt aufgegeben, weil sie partout keinen Treibstoff für die Kettensäge gefunden haben. Hier ist er: ein Kanister mit der Aufschrift »Nur für Kettensägen« – allerdings nicht im richtigen Spiel! Zak McKracken-Spieler werden sich zwar über diesen Gag totlachen, fürs weitere Spiel ist der Kanister aber bedeutungslos.

Melissa tritt ans unterste Bett und schlägt die Decke zurück. Entsetzt fährt sie zurück: Darunter liegt ein Alien. Sie ekelt sich so sehr, daß sie das Wesen nicht anfassen will. Vielleicht ist Leslie mutiger. Wir holen sie zur Herberge – dem Mädel graust es vor gar nichts! Cool greift sie ins Bett und klemmt sich das außerirdische Wesen unter den Arm. Es sieht einem Besen zum Verwechseln ähnlich. Da fällt es uns ein: Vor dem Mars-Hotel liegt ein riesiger Sandhaufen! Leslie fegt eine große Fläche Solarzellen frei. Was man damit machen soll, ist uns allerdings schleierhaft.

Vielleicht bringt eine Fahrt mit der Marsbahn die Lösung. Jetzt lassen wir zur Abwechslung die unerschrockene Leslie eine Fahrmünze kaufen. Das Mädchen scheint Zauberkräfte zu besitzen, denn der Zug setzt sich in Bewegung. Nach einigen Kilometern ist die Reise zu Ende. In der Nähe steht eine Pyramide. Wir schicken wieder Leslie dorthin. Auch hier hat jemand einen Sandhaufen vor der Pyramide abgeladen: Es gibt wieder Arbeit für unseren Besen-Alien! Nur: Vermutlich fegt Leslie den Sand zu kräftig beiseite, denn das Wesen erwacht...

Was jetzt kommt, ist so komisch, daß wir es nicht verraten möchten. Probiert es selbst aus! Was auch passieren mag – der Sandhaufen ist weg. Darunter kommt ein Schlüsselloch zum Vorschein. Vermutlich läßt

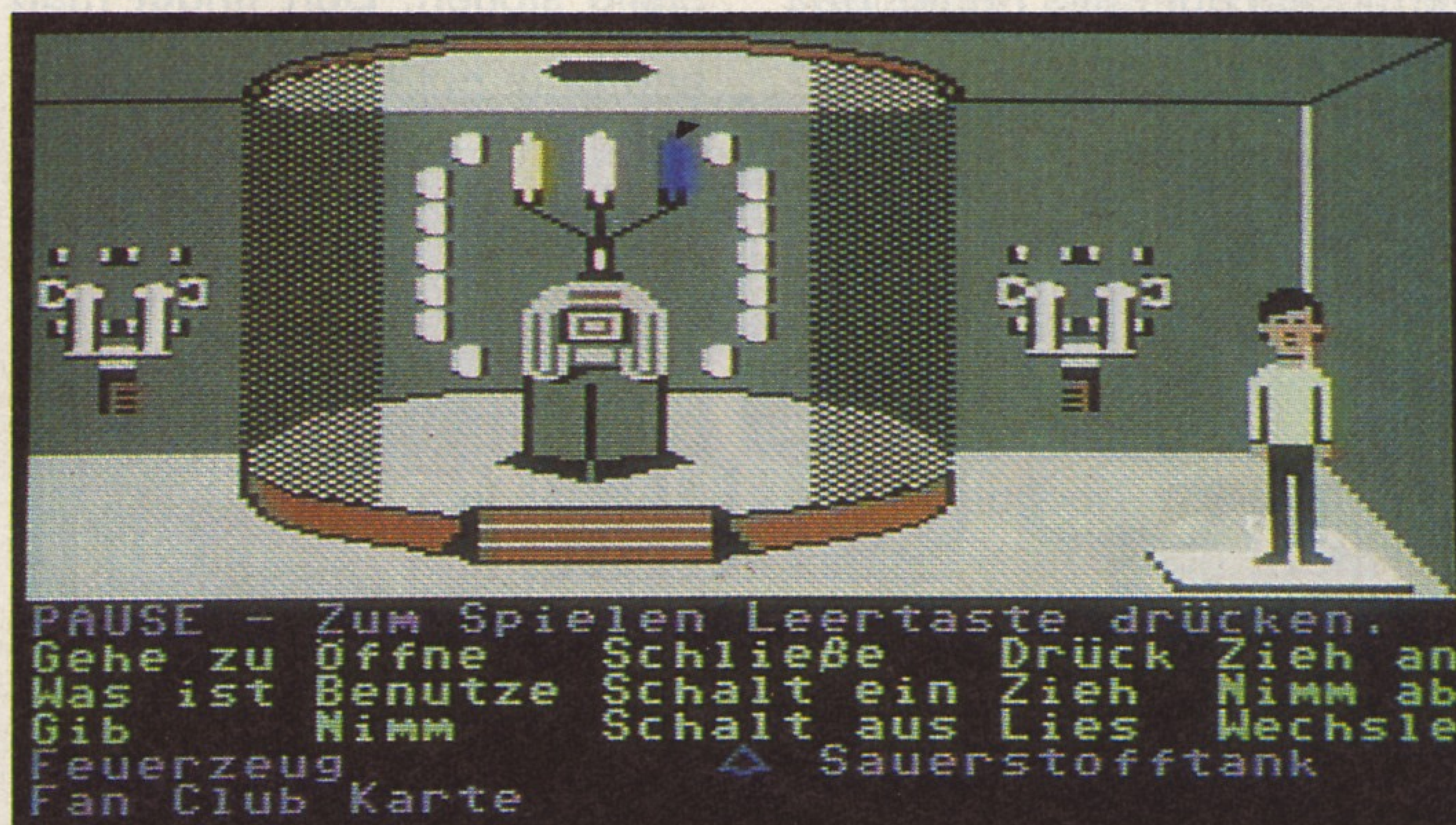
sich hier die Eingangstür zur Pyramide öffnen. Aber wir haben weder den passenden Schlüssel noch entsprechendes Werkzeug. Könnte sein, daß wir im Hotel etwas auftreiben. Zum Kuckuck! Was ist denn jetzt schon wieder los? Der Fahrmünzenautomat scheint kaputt zu sein! Warum haben wir denn vor der Abfahrt nicht **zwei** Münzen gekauft? Tja, der kluge Mann baut vor: Wir haben selbstverständlich vor Besteigen des Zuges die aktuelle Spielszene gespeichert. Wir fahren also nochmals zur Pyramide, aber diesmal mit zwei Münzen in der Tasche. Jetzt ist die Rückfahrt gesichert.

Wieder im Mars-Hotel: Wir verabschieden uns von den beiden Astronauten-Mädchen und lassen Zak jetzt wieder auf der Erde agieren.

Der hat in der Zwischenzeit seine kleinen grauen Zellen strapaziert. Ihm ist eingefallen, daß der Guru in Nepal seinen Golfpartner erwähnt hat: den Schamanen. Kurzentschlossen schicken wir Zak nach Kairo. Als er dort den Fahrplan studiert, fällt ihm eine weitere Flugverbindung auf: nach Kinshasa. Unser untrüglicher Instikt sagt uns, daß sich dort die Lösung zu vielen ungelösten Fragen verbirgt. Zunächst schlagen wir uns durchs Dschungelgestrüpp und erreichen eine Eingeborenensiedlung. Wir entdecken sofort die Hütte des Medizinmanns. Ist das der gesuchte Schamane? In der Behausung sitzt ein Buscharzt.

Der Tanz der Buschmänner

Sofort fällt unser Blick auf ein Foto an der Wand: dasselbe, das auch in der Wohnung des Gurus hing! Also sind wir auf der richtigen Spur. Wir folgen dem Rat des Weisen in Nepal und überreichen dem Hexendoktor den Golfschläger. Aus Dankbarkeit will er Zak einen magischen Tanz beibringen, der die »Tür zum Kopf« öffnen soll. Mit diesem mysteriösen Hinweis können wir im Augenblick nichts anfangen, verfolgen aber aufmerksam den Tanz dreier Buschmänner. Plötzlich stellen sie sich hintereinander auf – und da fällt es uns wie Schuppen von den Augen: Es soll die Formation der Köpfe an der Marsgesicht-Tür symbolisieren! Vermutlich eine Art Code. Wir notieren uns die Reihenfolge, in der die drei Tänzer in die Knie gehen. Bevor wir erneut zum Mars aufbrechen, lassen wir Zak nochmals die Hütte des Schamanen betreten. Der bittet Zak, ihm den gelben Kristall mitzubringen. Ist die Kristallscherbe, die Zak von Annie erhielt, eventuell ein Teil dieses gelben Kristalls?



Zak hat das Skolarische Gerät zusammengesetzt. Jetzt fehlt nur noch Annie zum Einschalten.

Wir plazieren Zak auf dem Flughafen und beamen uns zurück zum Mars. Wir schnappen uns Melissa und gehen wieder zum »Marsgesicht«. Da wir jetzt auch eine Leiter besitzen, muß Melissa hochklettern, um die oberen Knöpfe ebenfalls zu erreichen. Nun können wir den Code der afrikanischen Eingeborenen ausprobieren: Melissa drückt die Knöpfe in der entsprechenden Reihenfolge. Spitze – die Tür öffnet sich! Wir packen die Leiter wieder ein und folgen Melissa gespannt ins Innere einer riesigen Halle. Wir nehmen die erste massvie Tür neben dem Eingang aufs Korn: natürlich fest verschlossen! Auf einem Sockel neben der Tür liegt eine Kristallkugel. Her damit! Melissa kommt mit der Leiter. Wir hatten den richtigen Riecher: Weil wir die Kristallkugel genommen haben, öffnet sich die Tür mit einem schrillen Pfeifton. Sie gibt den Blick auf ein finsteres Labyrinth frei. Obwohl wir eine Taschenlampe haben, ist uns die Sache nicht geheuer: auch Rückzug ist manchmal die beste Verteidigung. Vorbei an einer großen Statue geht's wieder zu einer Tür, die der anderen aufs Haar gleicht – aber nur fast.

Hier fehlt nämlich die Kristallkugel, die uns vorher als Türöffner diente. Also gehen wir lieber weiter: wieder an einer Statue vorbei zur dritten und letzten Tür in der Halle. Hier gibt's wiederum eine Kristallkugel. Da kommt uns die Erleuchtung: Die Türen wurden offenbar durch den Pfeifton geöffnet. Nur fehlt an der mittleren Tür der Kristall als Auslöser. Erinnert Ihr Euch noch an den Kassettenrecorder aus dem Marsmobil? Damit müßte es klappen! Zuerst muß man die Aufnahmesperre der Audiokassette mit Klebeband überkleben, sie in den Recorder stecken und ihn aufnahmebereit machen. Dann lassen wir Melissa nochmals auf die Leiter steigen und die Kugel berühren. Der bewußte Ton erklingt, die Tür geht auf. Jetzt stellen wir den Recorder auf »Wiedergabe« – die Tür schließt sich wieder! Es klappt also. Sofort eilen wir zur mittleren Tür, lassen den Ton erschallen, damit sie sich öffnet: ein dunkler Gang liegt dahinter. An dessen Ende betritt man einen hellerleuchteten Raum mit einer Statue. Dort finden wir ein kleines Ankh. Auch hinter der dritten Tür sieht's aus wie hinter der mittleren: ein dunkler Gang, am Ende ein heller Raum. In der Wandverkleidung entdecken wir ein Loch, in das unser Ankh exakt reinpaßt. Das war der Schlüssel zur gefahrlosen Durchquerung eines Energiefeldes, das uns vorher den Zutritt verwehrt hatte.

An der Wand hängen zwei Schlüssel. Wir greifen uns den kleinen, goldenen und... verflixt und zugenäht! Der größere zerfällt einfach zu Staub! Hoffentlich brauchen wir den nicht noch irgendwann! Außerdem steht im Raum eine Maschine, die man als eine Art moderner Fernseher bezeichnen kann. Ein Marsianer erscheint auf der Mattscheibe und berichtet von einem Überfall der Mindbenders auf die Erde. Leider hätten das die Marsianer nicht verhindern können und per Telepathie einen Traum zu Zak McKracken geschickt, um die Menschheit zu warnen. Außerdem erfährt man in der Nachrichtensendung. daß sich der weiße Kristall, den wir noch immer suchen, auf dem Mars befindet. Wir wissen genug – zurück in die Halle! An einer großen Statue fällt uns ein seltsame Zeichnung ins Auge: Am besten abzeichnen!

Eine Erdkarte im Labyrinth

Ob wir wollen oder nicht: Wir müssen noch das finstere Labyrinth hinter der ersten Tür erforschen. Nach einigen Irrwegen kommen wir in einen Raum, auf dessen Wand eine alte Erdkarte gemalt ist. Sie gleicht Zaks Tapetengekritzel wie ein Ei dem anderen. Darunter liegt eine Sphinx-Figur. Auf der finden wir eine mysteriöse Zeichnung – wie im großen Saal. Wir zücken erneut den Buntstift und kopieren das Gemälde.

Wir lassen den Raum hinter uns und irren wieder im Labyrinth herum. Schließlich stoßen wir auf ein Zimmer, das Melissa partout nicht betreten will. Wir verlassen zunächst den Irrgarten und holen uns Leslie, die kein solcher Angsthase wie ihre Freundin ist. Bewaffnet mit der Taschenlampe, schicken wir sie ebenfalls ins Labyrinth und bringen sie zum unbekannten Raum. Das Mädchen hat wenigstens Mumm in den Knochen! Obwohl darunter ein tiefer Abgrund gähnt, schreitet sie mit schlafwandlerischer Sicherheit über einen schmalen Steg und kommt zu einer Maschine. Damit kann man die Klimaverhältnisse im »Marsgesicht« regulieren: Jetzt herrschen atmosphärische Bedingungen wie auf der Erde. Die beiden Mäd-

chen können ihre Raumhelme abnehmen. Mit Leslie gehen wir zurück in den großen Saal und schalten zur Erde zurück.

Da wir Zak in Afrika zurückgelassen und auf dem Mars eine Sphinx-Statue gefunden haben, könnte Kairo das nächste Ziel sein. Dort stoßen wir auch auf die berühmte Sphinx von Gizeh. Sofort entdecken wir hier eine seltsame Zeichnung, die noch nicht fertig ist. Mit dem Buntstift vervollständigen wir das Bild nach der Vorlage vom Mars: Mit dem letzten Bleistiftstrich öffnet sich eine Geheimtür, die ins Innere der Sphinx führt. Zak wagt sich hinein. Eine Wandtafel neben dem Eingang fällt uns zwar auf, sie läßt sich aber nicht entziffern.

Annie, die Archäologin, ist eine Expertin auf diesem Gebiet. Deshalb holen wir sie schleunigst nach Ägypten. Und tatsächlich: Sie kann die Hieroglyphen enträtseln. Die Tafel enthält eine Warnung vor dem Wächter der Sphinx. Jetzt wird's uns mulmig: lieber schnell den Spielstand speichern! Zak ist ein archäologischer Laie, wir übergeben Annie alle Gegenstände und machen uns auf den Weg, die Geheimnisse der Sphinx zu lüften.

In der Statue ist ein Raum, auf den es in diesem Spiel ankommt. Man findet den Weg sehr leicht, wenn man nur die Durchgänge benutzt, über denen eine Sonne abgebildet ist. Es spielt keine Rolle, wenn noch andere Zeichen dabeistehen.

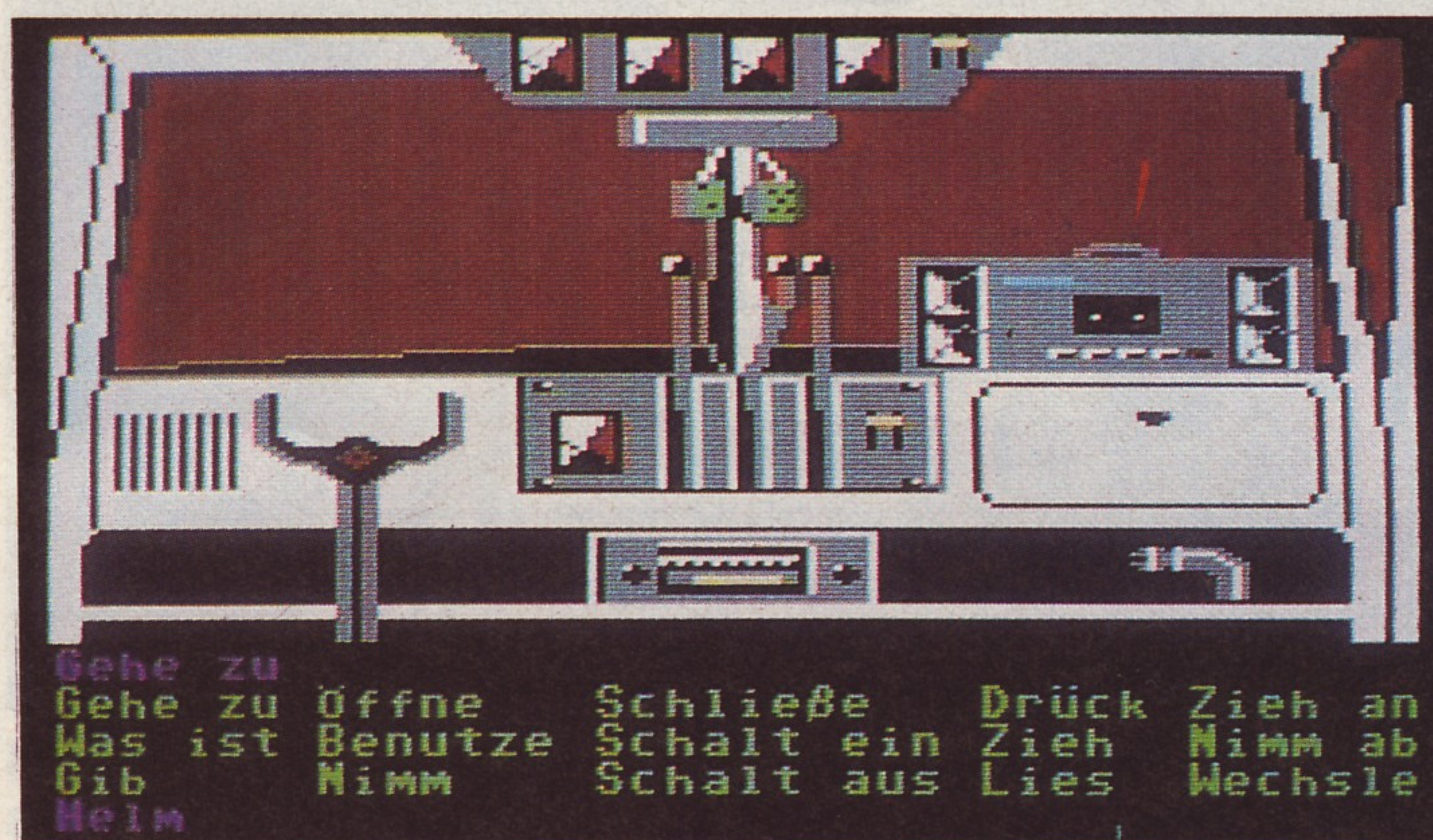
In der betreffenden Kammer stoßen wir auf drei Knöpfe. Um keinen Fehler zu machen, lassen wir Annie vorher die darunterstehenden Hieroglyphen entziffern: Sie enthüllen die Reihenfolge, in der die Knöpfe zu drücken sind. Tatsächlich: Die Marskarte erscheint! Annie überträgt sie mit dem Buntstift auf Papier. Wir sehen uns nochmals die Tapetenkarte an: Sie ist jetzt durch Symbole vom Mars ergänzt worden. Was sie bedeuten, wisssen wir allerdings noch nicht. An der Wand ist ein weiteres skurriles Gemälde, das man ebenfalls abzeichnen muß. Jetzt führen wir Annie wieder hinaus und geben Zak die Gegenstände zurück.

In Kairo steht eine andere Pyramide, die wir noch nicht untersucht haben. Sie scheint aber nichts Brauchbares zu enthalten. Im Vorraum entdecken wir eine Fackel, die wir anzünden. Das Licht fällt auf einen Sarkophag, der aber unnütz erscheint.

Drei Orte, auf die das Spiel hinweist, haben wir noch nicht besucht: Mexiko, Lima und das Bermuda-Dreieck. Zaks Konto ist durch die ständigen Flüge deutlich geschrumpft, also transferieren wir eine ausreichende Summe von Annies Vermögen auf Zaks Konto. Das geht einfach: Annie kauft ein Ticket und gibt es Zak. Der muß jetzt den Ticketautomaten benutzen: Jetzt wird ihm das Geld gutgeschrieben (mit dem Befehl »Abbruch«). Für Annie sind noch etwas mehr als 1600 Dollar übrig.

Wir entschließen uns, Zak nach Mexiko zu schicken. Über Miami geht's nach Mexiko-City. Als wir den Flughafen verlassen, müssen wir uns wieder durch ein Dschungelgebiet kämpfen, bis wir einen riesigen Inka-Tempel erreichen. Wir benutzen den nächstbesten Eingang – und sind schon wieder in einem dunklen Labyrinth. Zum Glück sind Fackeln an den Wänden, die man anzünden kann. Zak bewegt sich durch den Irrgarten. Ist ein Gang durchquert, kommt man in einen anderen – immer kleiner als der vorhergehende. Damit erreicht man einen Gang, der nur noch zwei Ausgänge besitzt. Hinter einem davon gibt's einen hell erleuchteten Raum mit einer Statue in der Mitte. Dort ist die zweite Hälfte des gelben Kristalls und eine unvollständige Zeichnung. Wir versuchen unser Glück mit der Zeichnung, die wir auf der Marsstatue entdeckt hatten: Der Kristall wird frei und läßt sich mitnehmen. Die brennenden Fackeln weisen uns den sicheren Weg zurück zum Ausgang. Wir haben aber noch immer keine Ahnung, wie wir die beiden gelben Kristallscherben wieder zusammenfügen sollen.

Zak macht sich auf den Weg nach Lima, Peru. Zunächst geht's wieder ein Stück durch undurchdringlichen Dschungel, bis wir auf eine Vogelfutterstelle stoßen. Dort findet man den Hinweis: »Nur für trockene Brotkrumen«. Das ist ein Problem: Wir haben zwar ein ganzes Brot bei uns, aber mit keinem unserer Werkzeuge läßt es sich zu Krümeln zerkleinern. Da erinnern wir uns an einen Hinweis aus der Spielanleitung: eine Reklameseite zu Spülen, die mit einem eingebauten Müllzerhäcksler ausgestattet sind. Ob Zak in seiner Wohnung auch so eine spezielle Spüle hat? Um das herauszubekommen, müssen wir nach San Francisco zurückfliegen. Oh Schreck, das Flugticket kostet ja wieder ein Vermögen!



Über dem Bermuda-Dreieck: Viele Flugzeuge und Schiffe verschwanden dort auf unerklärliche Weise...

Zak in Geldschwierigkeiten

Langsam sollten wir uns Gedanken machen, wie wir an Moneten rankommen. In Frisco gehen wir zu Lou's Laden und versuchen einige Sachen zu verkaufen, die wir jetzt nicht mehr brauchen, z.B. die Drahtschere, den leeren Werkzeugkasten oder das verbogene Buddelmesser. Wir staunen nicht schlecht, als uns Lou für das alte Ding 1500 Dollar bezahlt!

Jetzt geht's ans Brotzerkrümeln: In Zaks Wohnung legen wir das Brot in die Spüle und schalten den Zerhäcksler ein: Das Brot wird zerkleinert. Doch wo bleiben die Krümel? Mit einem Schraubenschlüssel entfernen wir das Abflußrohr unter der Spüle – die Brotkrumen fallen heraus! Ordungsliebend wie wir sind, schrauben wir das Rohr wieder hin.

Eine dumpfe Ahnung sagt uns, daß wir eventuell wieder zum Mars müssen. Da wir keine Garantie haben, daß uns dort nicht unverhofft der Sauerstoff ausgeht, sollten wir uns um einen Raumanzug mit entsprechendem Helm kümmern. Dazu scheint Zaks Goldfischglas geradezu prädestiniert. Füllen wir also das Spülbecken mit Wasser und setzen den Goldfisch aus.

Jetzt geht's zurück nach Peru. Kaum hat Zak die Brotkrumen auf den Futterplatz gestreut, landet ein schwarzer Vogel. Wir erinnern uns an den blauen Kristall, mit dem man Verbindung zu Tieren aufnehmen kann: Unser gefiederter Freund läßt sich jetzt steuern. So erreichen wir die Holzschnitzerei auf der anderen Seite des Ufers. Wir lassen den Vogel ins linke Auge fliegen und finden eine Schriftrolle. Im rechten Auge befindet sich ein Objekt, das wie ein Teil des Skolarischen Geräts aussieht. Für unser Vögelchen ist es aber zu schwer. Zumindest die Schriftrolle kann es tragen, zurückfliegen und Zak schenken. Sofort übergeben wir dem Reporter wieder die Spielsteuerung und lassen ihn abhauen: Die Aliens sind ihm nämlich schon auf den Fersen (das hat uns ebenfalls der blaue Kristall verraten!). Zak nimmt die nächste Maschine nach Mexiko, um nach London weiterzufliegen.

Zak kann natürlich die peruanische Schriftrolle schon wieder nicht entziffern, also brauchen wir die kluge Annie und holen sie ebenfalls nach London. Sie liest vor: »Gnik sisi Vle«. Was soll das bedeuten? Versuchen wir es doch rückwärts: »Elvis is King«. Aha, das hört sich schon besser an, aber – was wollen uns diese Wörter sagen? Annie kennt sich mit

Kult und Mythen besser aus. Wir übergeben ihr wieder alle Gegenstände aus dem Inventory und lassen sie jetzt das Spiel steuern. Wir schicken sie nach Stonehenge, einer uralten Kultstätte der Druiden. Außer dem Altarstein findet Annie dort nichts Außergewöhnliches. Sie legt beide Kristallscherben auf den Felsen: Die Umrisse des Kristalls stimmen – aber die Bruchstelle bleibt! Alle Werkzeuge sind wirkungslos. Da fällt uns der Text auf der Schriftrolle ein: Elvis is King! Als Annie diese Zauberformel spricht, erhellt ein gewaltiger Blitz den Himmel. Sonst passiert nichts – der Kristall bleibt gespalten. Da fällt uns die Vertiefung im Altarstein auf: Hier paßt unser Fahnenmast exakt rein und kann als Blitzableiter verwendet werden. Annie spricht erneut die magischen Worte: Wieder kracht ein Blitz auf die Erde. Aber jetzt leuchtet der Kristall auf und ist wieder komplett!

Nun muß Annie wieder alles an Zak zurückgeben. Beide fliegen nach Kairo. Zak bringt dem Schamanen den gelben Kristall. Der Weise erklärt ihm auch sofort, wofür der Stein gut ist: Damit kann man sich an jeden gewünschten Ort teleportieren, der auf Zaks Tapetenkarte mit einem Punkt gekennzeichnet ist. Dank Annies Ergänzungen geht's damit auch zum Mars! Gott sei Dank, wieder ein Problem weniger, denn wie wäre Zak an ein Raumschiff gekommen? Wir probieren die Teleportationsziele nacheinander aus und stellen fest, daß die Plattformen, die uns an verschiedenen Adventure-Orten aufgefallen sind, eben diese Teleporter-Plattformen sind. Wir beamen uns nach Seattle zur Höhle des Eichhörnchens, in den mexikanischen Tempel und ins zweite Auge der peruanischen Schnitzerei. Was dem Vogel zu schwer war, schaffen wir mit Leichtigkeit: Der Teil des Skolarischen Geräts gehört jetzt uns. Bei zwei Zielpunkten versagt der Teleporter, warum, ist uns unklar. Wir teleportieren Zak zum östlichsten Punkt der Erdkarte. Er landet in einem unbekannten Raum. Dort steht eine Apparatur, die den Sockel des Skolarischen Geräts enthält. An der Wand entdecken wir zwei Schalter. Wir vermuten, daß hier die Endmontage des Wundergeräts stattfindet.

Mit einem Hebel öffnen wir die Bodenklappe. Eine Treppe führt nach unten. Jetzt erkennen wir, wo wir sind: in der ägyptischen Pyramide. Sollen wir Zak nun zum Mars beamen? Halt, im Bermuda-Dreieck waren wir noch nicht!

Im Bermuda-Dreieck

Zuerst springen wir nach Seattle. Ein kurzer Flug führt uns nach Miami. Auf dem Flughafen steht die Maschine bereit, die zum Bermuda-Rundflug starten soll. Der Pilot gibt Zak einen Fallschirm, mit dem er über dem mysteriösen Dreieck abspringen kann. Das ist die erste Spielvariante. Die zweite ist, einfach weiterzufliegen.

Zak springt ab und landet im Wasser. Wir haben ihm das Sitzkissen aus dem Flugzeug mitgegeben, sonst würde er ertrinken. Alle Versuche, Zak mit Taucheranzug und anderen nautischen Utensilien auszurüsten, schlagen fehl. Im näheren Umkreis schwimmt ein Delphin umher, vielleicht können wir ihn per blauem Kristall zur Mitarbeit überreden. Denken wir doch einmal um fünf Ecken: Hunde reagieren meist auf Pfiffe, warum nicht auch Delphine? Gut, Zak kann zwar nicht pfeifen, besitzt aber noch immer seine Tröte. Jetzt hat kommt der Delphin und läßt sich vom blauen Kristall beeinflussen. Auf dem Rücken des Meeresbewohners geht's ab in die Tiefsee.

In einer versunkenen Stadt auf dem Meeresgrund entdeckt der Delphin hinter dem Seetang das glitzernde Unterteil des Skolarischen Geräts. Schnell lassen wir den Delphin wieder auftauchen. Er bringt Zak das Unterteil, das wir sofort zum Mars beamen. Laut Karte läßt sich nur ein Teleport zum »Marsgesicht« aktivieren. Wir können also getrost auf einen Raumanzug verzichten: Im Inneren des »Marsgesichts« herrschen dank Leslie klimatische Bedingungen wie auf der Erde. Der Raum, in dem Zak nach dem Teleportsprung landet, ist uns noch unbekannt. Dort sind erneut drei verschlossene Türen, dazwischen wieder das Fragment einer Zeichnung. Mit dem Buntstift vervollständigen wir das Gemälde nach der Vorlage aus der Sphinx. Die Türen gehen auf. Zunächst entscheiden wir uns für den linken Raum, allerdings gibt unser Feuerzeug nicht viel Licht her. Natürlich, das ist wieder das Labyrinth hinter der ersten Tür des Marsgesicht-Saales. Der Ausgang ist leicht zu finden: immer geradeaus. Wenn man auf eine Wand stößt, muß man rechts abbiegen. Nach demselben Schema bewegen wir uns so lange vorwärts, bis der Ausgang erreicht ist.

Jetzt versuchen wir eine Teleportation zur Mars-Pyramide. Bleibt uns nur, mit der Marsbahn dahin zu fahren. Verflixt, jetzt brauchen wir also doch einen Raumanzug. Vielleicht läßt sich der Taucheranzug zweckentfremden. Zak zieht ihn an, hängt sich das Sauerstoffgerät um und setzt das Goldfischglas auf. Als wir den Reporter aus dem großen Saal lotsen möchten, weigert er sich aber und beschwert sich über eine undichte Stelle. Also zurück in die Halle! Wir durchkämmen unsere Gegenstände und finden zum Glück das Dichtungsband. Schließlich müssen wir noch dafür sorgen, daß die beiden Mädchen ihre Helme aufsetzen.

Beim Raumbus tanken unsere drei Freunde nochmals ausgiebig Sauerstoff. Auf geht's, zum Marsbahnhof. Melissa kauft fünf Fahrmünzen, davon gibt sie Zak eine und Leslie zwei. Der Zug fährt los.

Am Eingang der Pyramide stoßen wir wieder aufs Schlüsselloch, in das Melissas kleiner goldener Schlüssel nicht paßt. Und wenn's doch der große war? Der ist uns ja leider zu Staub zerfallen, wie wir uns wehmütig erinnern. Melissa gibt ihren Schlüssel an Zak weiter: Der macht's aber auch nicht besser. Schauen wir doch einmal in unseren Gegenständen nach, ob sich nichts davon eignet, die Tür aufzubrechen. Die Haarnadel vom Friseur schafft das Wunder!

Melissa leuchtet uns mit der Taschenlampe den Weg. Wir erkennen den Innenraum der ägyptischen Pyramide wieder. Anders als beim Gegenstück auf der Erde lassen sich hier die Füße des Sakrophags ausmachen. Das hat seinen Grund: Man kann sie nämlich bewegen. Ein Knarren ertönt. Falls die marsianische Grabkammer mit der auf der Erde identisch ist, müßte in der hinteren Ecke eine Tür sein. Melissa dreht an den Füßen des Sarkophags und Zak sucht die Ecken ab. Volltreffer! Wir haben den Durchgang gefunden. Über eine Treppe kommen wir zum Raum über der Grabkammer. Ratet mal, was drin ist: der weiße Kristall! Zwischen Zak und dem Kristall klafft eine unüberwindliche Bodenluke. Melissa läßt die Füße des Sarkophags wieder los – der Abgrund schließt sich. Wie die anderen vor ihm, sitzt auch der weiße Kristall in seiner Halterung fest. Zak öffnet mit Melissas goldenem Schlüssel ein Wandkästchen, in dem sich ein Schalter befindet. Der gibt den Kristall zwar frei, aber nur für zwei Sekunden! Nicht genug Zeit für Zak: Leslie muß ihm helfen. Also dreht Melissa wieder an den Füßen, damit Leslie ins Obergeschoß kann. Melissa muß die Füße wieder loslassen, sonst fällt ihre Freundin in die Bodenluke. Wir postieren Zak beim Kristall und Leslie am Schalter. Leslie drückt – und Zak schnappt sich den Edelstein. Allerdings geht ihm langsam die Luft aus, deshalb teleportieren wir ihn schnell zum Pyramidengegenstück auf der Erde und befreien ihn vom Raumanzug, bevor unser rasender Reporter dann erstickt.

Auf dem Weg zurück zum Raumbus nehmen wir die Sicherung aus der Herberge mit und bauen sie im Fahrzeug wieder ein. Melissa und Leslie steigen ein und starten – zurück zur Erde. Nach dem Muster des Schaubilds läßt sich das Skolarische Gerät leicht zusammenbauen. Das Problem: Beide Aktivierungsschalter liegen einige Meter voneinander entfernt, müssen aber gleichzeitig gedrückt werden. Also bleibt nur noch, Annie aus Kairo einzufliegen und zur Pyramide zu bringen. Unsere Helden legen die beiden Schalter um...

Den Schluß möchten wir nicht verraten – ein wenig Spannung sollte doch noch bleiben, oder? (Stephan Bayer/bl)

Exclusiv-Spiele vorab zum Beschnuppern

Tests helfen dem Spielfreak die Kaufentscheidung zu erleichtern. Wenn man ein Spiel einige Runden probespielen darf, ist es einfacher, sich für ein Spiel zu entscheiden.

von Jörn-Erik Burkert und Peter Klein

Die beiden Probeversionen von »Think Cross« und »Turn it II« findet Ihr auf der A-Seite der beigelegten Diskette. Beide Spiele sind für Tüftel- und Knobelfans oder solche, die es werden wollen.

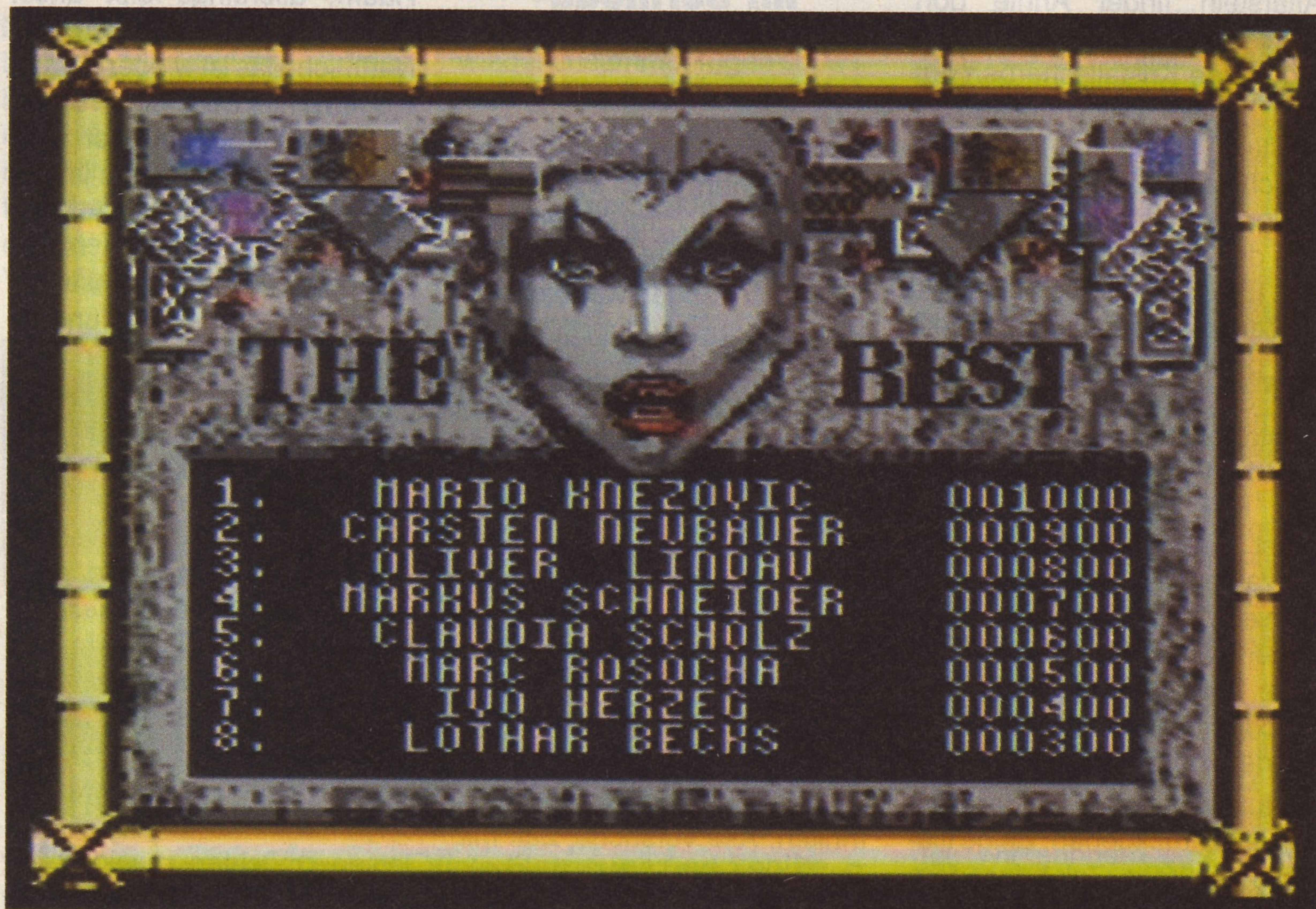
Turn it II

Das Game ist, wie der Name schon sagt, eine Fortsetzung des Denkspielhits »Turn it«. Das Spiel kann einfach von der Oberfläche oder direkt geladen werden:

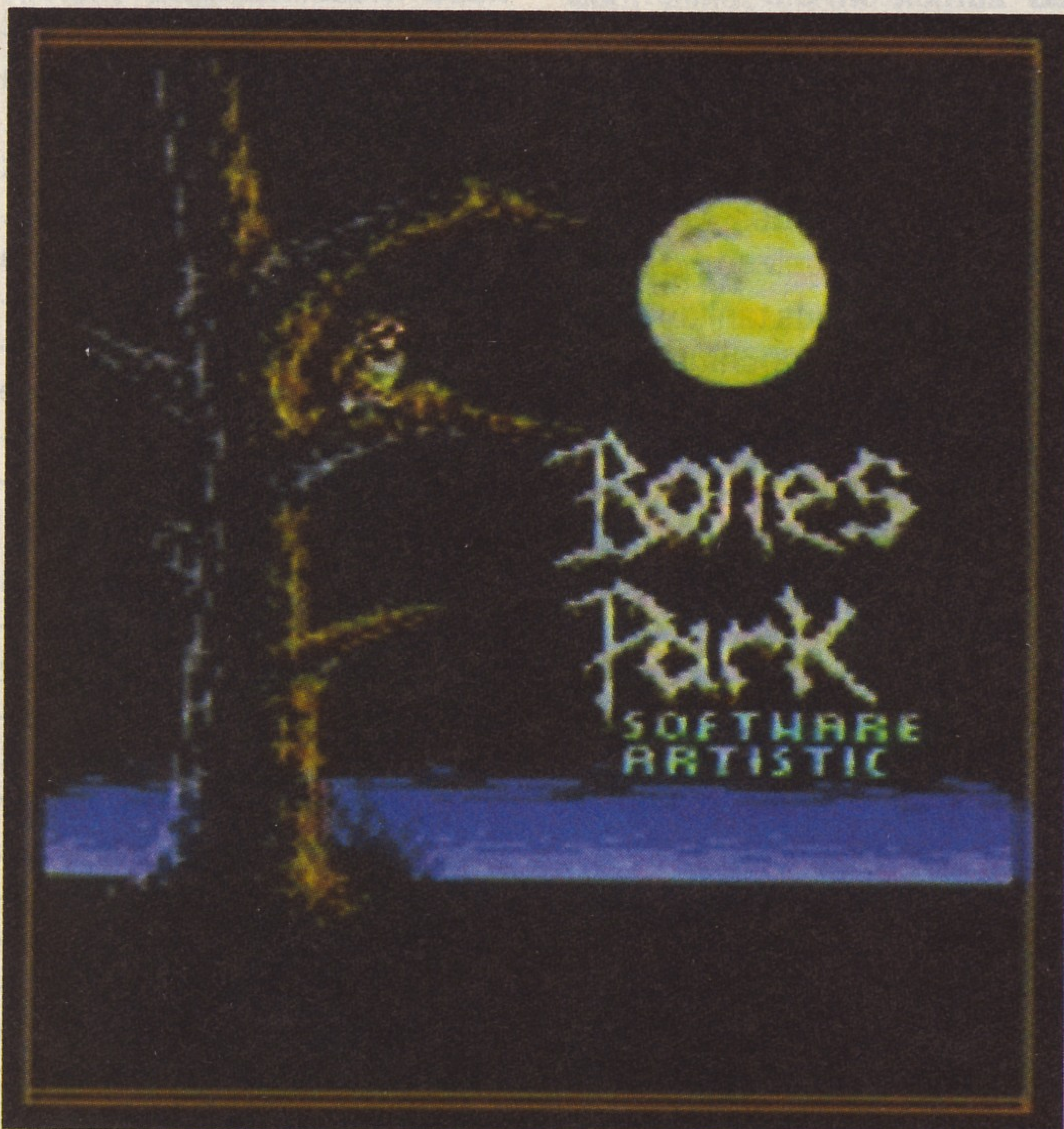
LOAD "0.*",8,1 <RETURN>

Das Spiel wird nun geladen und kann dann mit RUN gestartet werden. Nach dem Start wird es entpackt und wieder gestartet.

Aufgabe ist es, die auf der Spielfläche ausgelegten Spielsteine abzuräumen. Um den



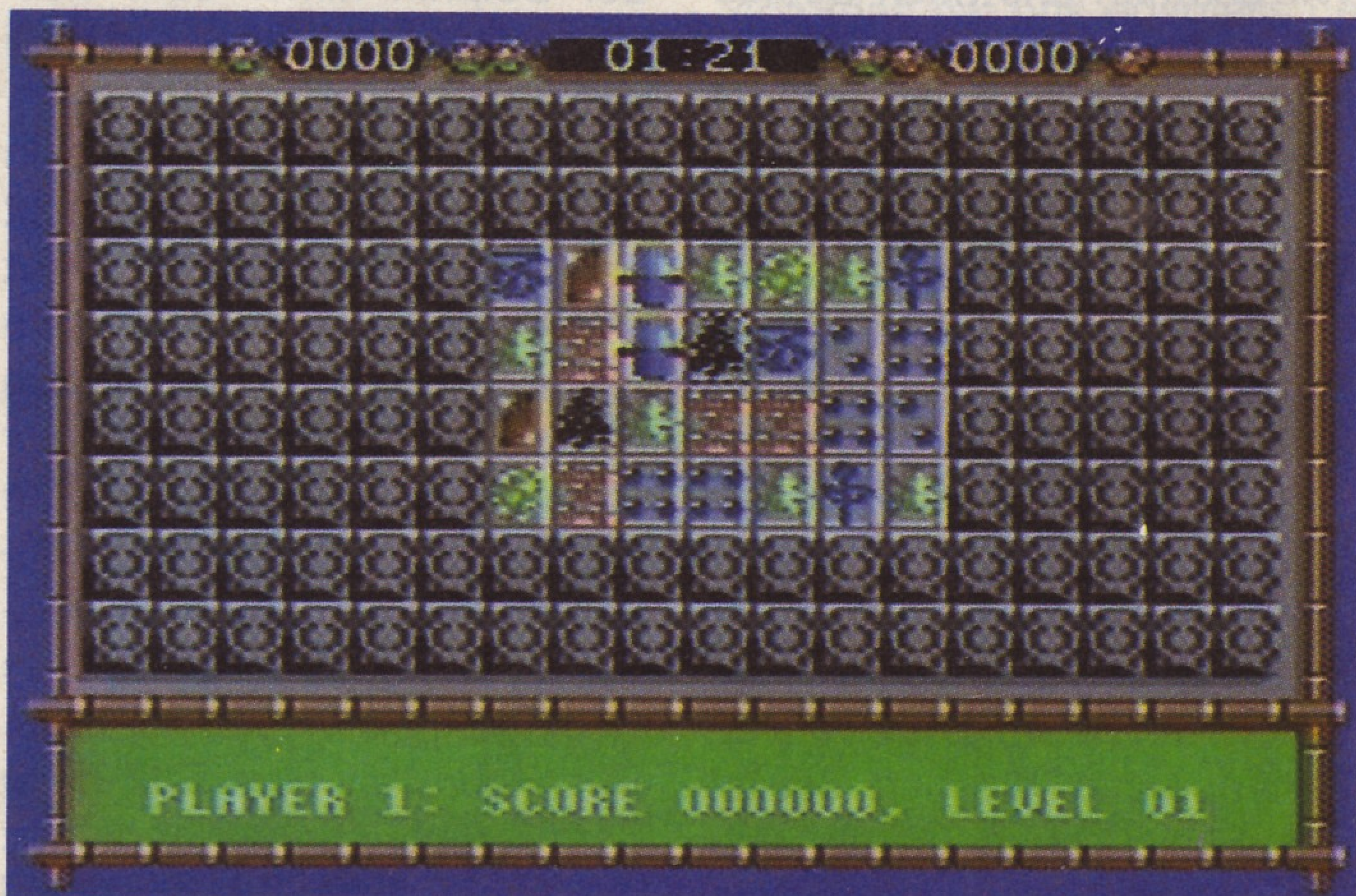
Die High-Score-Liste von »Turn it II« besticht durch schöne Grafik



Die Programmier-Truppe »BONES PARK« ist eine Ein-Mann-Firma. Vertrieben werden die Produkte von »ASCON«



Knobeln, bis der Schädel raucht: »Turn it II«



Nur nicht verzweifeln, lautet das Motto dieses Levels

Screen leer zu machen, müssen immer zwei gleiche Spielsteine (Pieces) so angeklickt werden, daß zwischen den beiden kein anderer Stein im Weg liegt. Zusätzlich darf die gedachte Verbindungslinie zwischen den beiden Steinchen nur einmal rechtwinklig abknicken. Hat man also zwei Steine auserkoren, klickt man den ersten einmal und den zweiten zweimal an: Falls es jetzt eine freie Verbindung zwischen den beiden Steinchen gibt, verschwinden diese sofort ins Nirwana.

Doch das ist nicht alles: Die Steine müssen in einer bestimmten Reihenfolge vom Spielfeld verfrachtet werden. Nimmt man sie falsch weg, gibt es irgendwann keine Möglichkeit mehr Steinchen zu entfernen und der Compi verabschiedet sich mit der lapidaren Bemerkung »No more moves Game Over«.

Wem das noch zu langweilig ist, kann sich über die begrenzte Zeit zusätzlich freuen: Das Limit ist knallhart bemessen und die Uhr rast unbeirrbar gen Null. Also heißt es, die Gehirnzellen schnellstens aktivieren und flinke Finger am Joystick zu beweisen.

Wundern Sie sich nicht, falls ab dem vierten Level nichts mehr funktioniert: Da dieses Spiel nur eine Vorab-version ist, und dadurch noch nicht fertig programmiert wurde, geht es ab einem gewissen Punkt nicht mehr weiter.

Viel Spaß beim Rätseln.

Think Cross

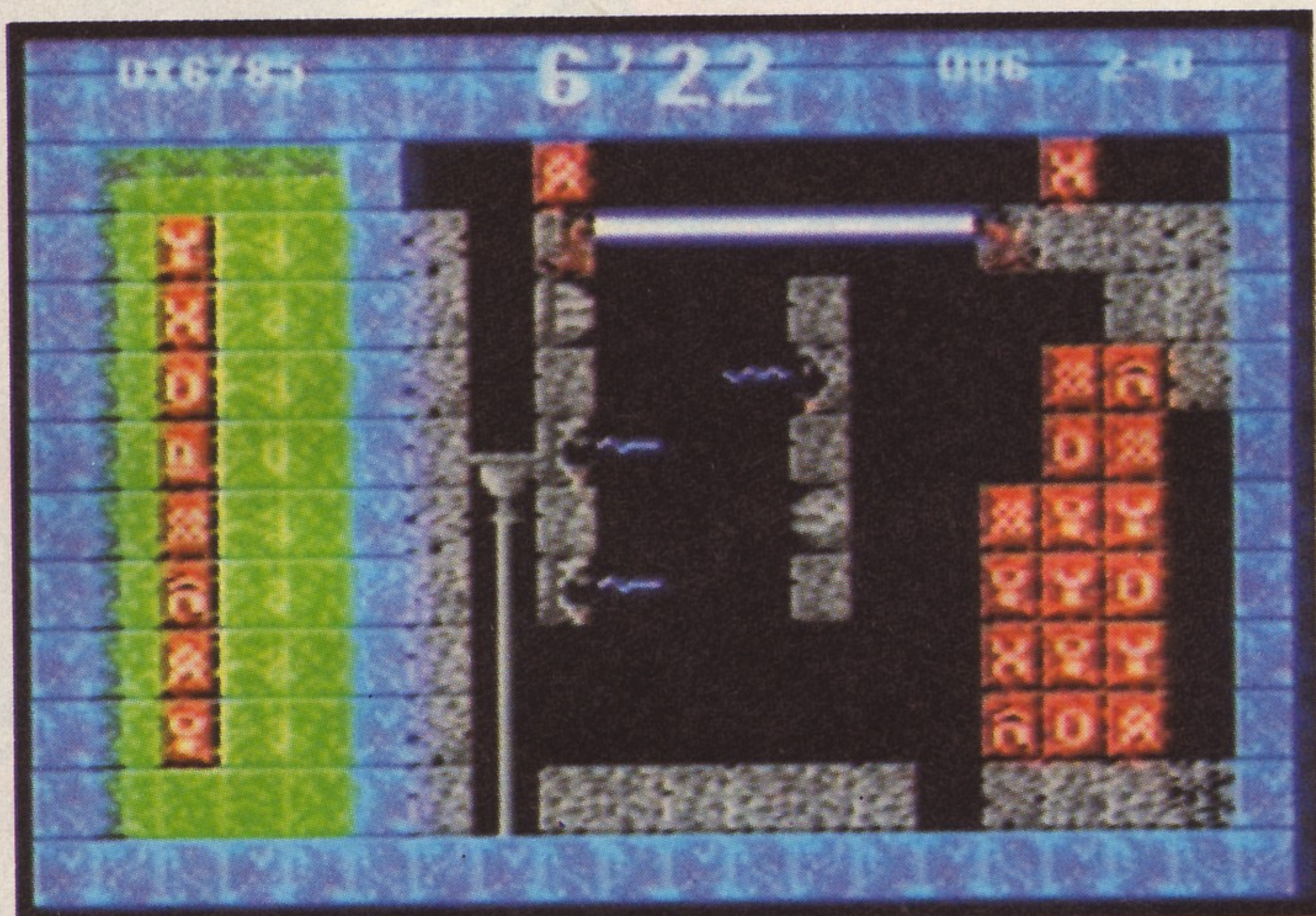
Knobeln bis der Schädel raucht, ist das Motto von »Think Cross«. Sie finden auch diese Vorabversion auf der A-Seite der Diskette und laden diese bitte mit

```
LOAD "1.*",8 <RETURN>
```

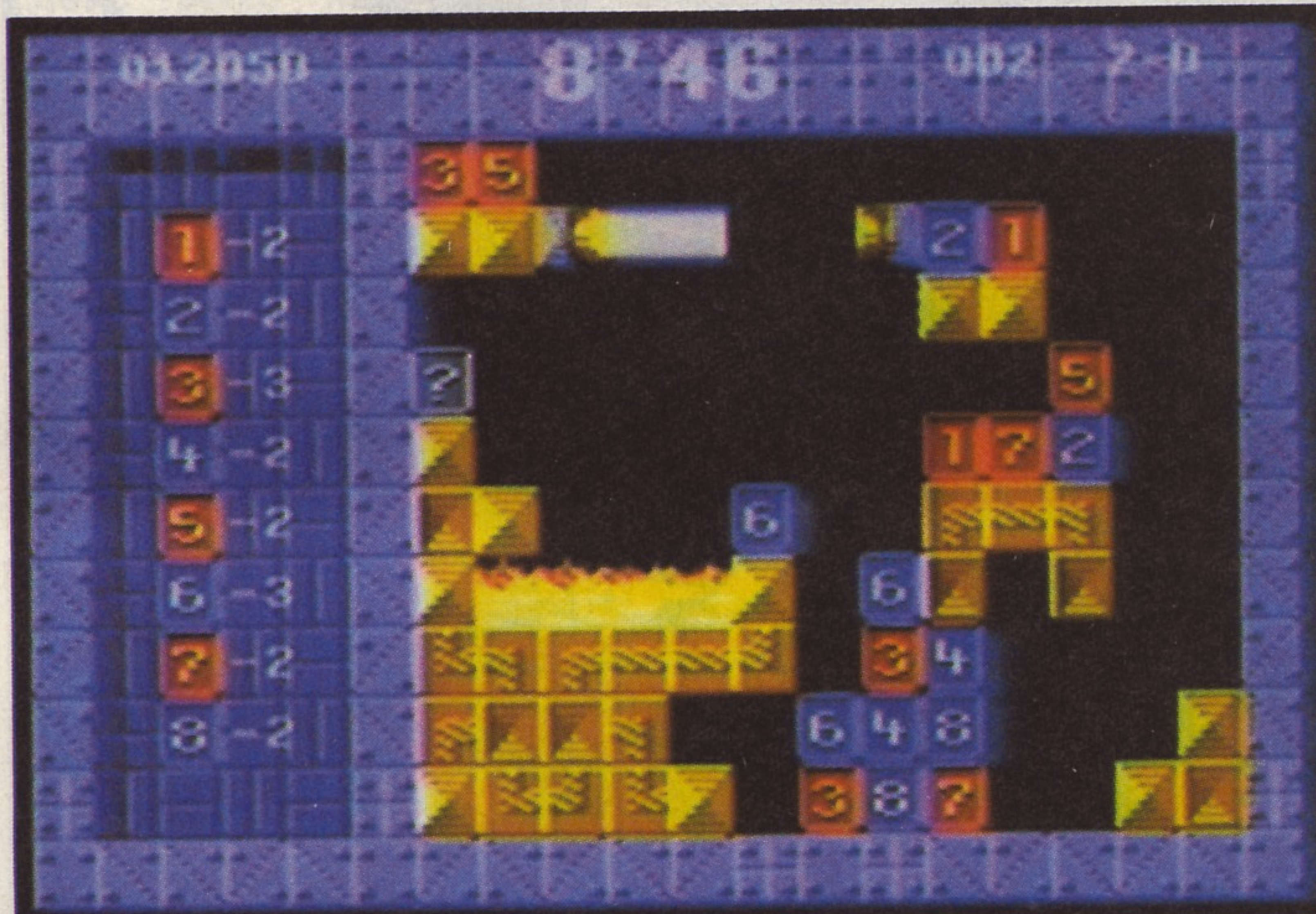
Es gilt in einem Labyrinth gleich numerierte Steinchen zusammenzuschieben. Was sich jedoch einfach anhört ist in Wahrheit höllisch schwer: Feuer, Wasser, Fahrstühle, Brücken und andere Gemeinheiten machen dem Spieler das Leben zur Qual. Doch nicht nur die Naturkatastrophen bereiten Schwierigkeiten, sondern auch die Anordnung der Steine, der stets verschiedene Aufbau der Level und die in Windeseile herabdonnernde Zeit. Zusätzlich kommt hinzu, daß manche Steinchen 3fach vorhanden sind, und somit ganz besonders komplexe Manöver nötig sind, um solche Klippen zu umschiffen.

Im linken Drittel des Bildschirms sehen Sie die jeweilige Anzahl der vorhandenen Spielsteine, in den rechten zwei Dritteln findet das eigentliche Spiel statt. Um mal schnell eben eine Kaffeepause einzulegen, ist selbstverständlich eine Pausenfunktion integriert. Drücken Sie nur <P> um das Spiel zu stoppen.

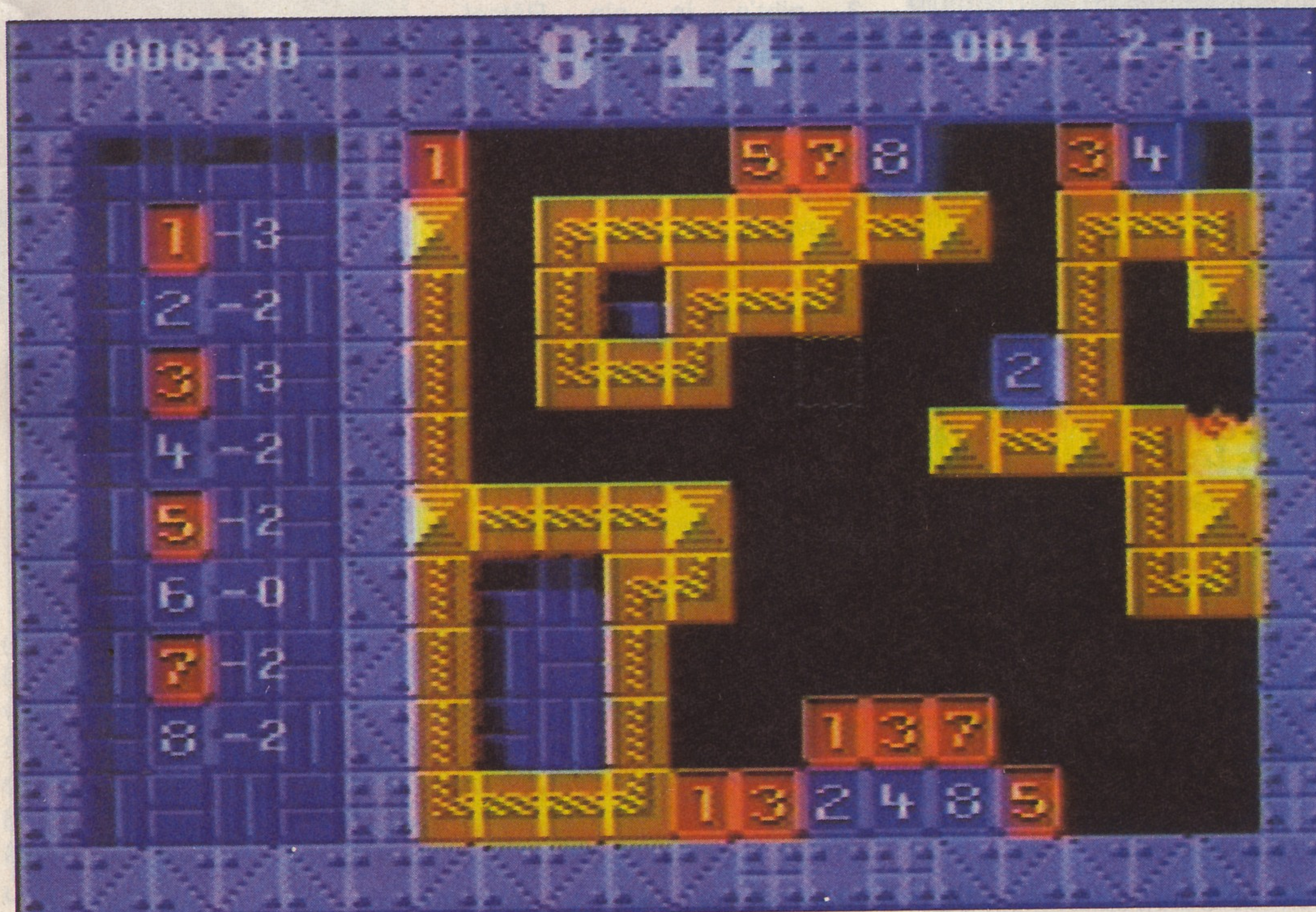
Wer allerdings denkt, er hätte in der Pause Zeit zum Überdenken des nächsten Spielzugs, der täuscht sich: Der Bildschirm wird in dieser Zeit nämlich abgeschaltet.



Der vierte Level von »Think Cross« ist schwerer als er aussieht



Wer diese Spielstufe meistern will, muß kombinieren und darf nicht so schnell verzweifeln



Verzwickt, aber dennoch lösbar: Level 2 des Previews

Auch für die Choleriker unter Ihnen gibt es zwei nützliche Funktion: Falls Sie einmal sehr weit gekommen sind, und durch einen Leichtsinnsfehler den Level verpatzt haben, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Sie beenden die Spielstufe per <RUN/STOP> und spielen den gleichen Level nach der Abfrage »Play Same Level Again« noch mal von vorne oder
2. Sie drücken noch während der mißratenen Spielstufe einfach auf <F7> und kommen dadurch sofort in den nächsten Level (plus Zeitbonus!). Daß dieser Trick natürlich nur einmal funktioniert ist klar.

Übrigens: Bei Abfrage nach dem Levelcode zu Anfang des Spiels, brauchen Sie nur mit <ENTER> zu bestätigen. (pk)

Bard's Tale III – Helden-Saga aus grauer Vorzeit

Des Teufels

Skara Brae, das bekannte Städtchen in der Fantasiewelt der Rollenspiele, steht auch im Mittelpunkt der dritten Folge zur »Bard's Tale«-Saga. Der böse Zaubertyrann Mangar übte in »Bard's Tale I« seine Schreckensherrschaft aus. Bei »Bard's Tale II« mußte man sich mit dem abtrünnigen Super-Magier Lagoth Zanta herumschlagen. Doch der Hexenmeister Tarjan schlägt alle Bosheitsrekorde.

Tarjan, Großmeister aller Zauberer, hat sämtliche Einwohner getötet, das Land mit seinen Monstern überzogen und plant nun, die Weltherrschaft zu übernehmen. Das ist seine Rache dafür, daß sein Lieblingsschüler Mangar dran glauben mußte (Bard's Tale I).

Skara Brae liegt aber in Schutt und Asche, als unsere Party (ein Paladin, ein Kämpfer, ein Barde, ein Mönch, zwei Magier und ein Beschwörer; alles waschechte Erst-Stüfler) aus dem wohlverdienten Urlaub zurückkehrt.

Spärlich bewaffnet beginne ich das Spiel in der Wildnis um Skara Brae. Als ich die Stadt betreten will, greift mich ein übermütiger Gnom an. Jetzt erst noch. Es ist ein alter Mann mit weißem Bart. Sein Blick schweift lang über mein Häuflein, dann fängt er an, zu erzählen:

Die Mitglieder meiner Party sind »Prophezienen«, also Männer, die Tarjan töten müssen. Aber zunächst sollen wir einen anderen Job für den Alten erledigen: Brilhast ap Tarj, der Gehilfe Tarjans, muß beseitigt werden. Er wohnt mitten in der Stadt.



Wir sind auf die Story gespannt, die uns der Barde diesmal zu erzählen hat: The Thief of Fate

stellt sich heraus, daß meine Mannschaft noch urlaubsweich ist: Der Gnom kostet einige Mühe. Dafür werde ich mit Erfahrungspunkten und Gold belohnt. Endlich kann ich in die Stadt und finde den alten Waffenladen, unter dem mein Freund Garth aus früheren Tagen begraben liegt. Der Laden liegt genau gegenüber dem Stadttor. Hier finde ich noch einigermaßen brauchbare Waffen und Rüstungen: Meine AC-Werte steigen. Ich prügle mich durch die Stadt und muß viele Angriffe abwehren. Dabei finde ich Gegenstände wie Helme, Schilde und Fackeln, die ich alle mitnehme. Besonders wichtig sind Harmonic Gems: Sie frischen die Spell Points wieder auf. Ich komme am Tempel von Tarjan vorbei und entdecke schließlich das Review Board. Hier kann man befördert werden und neue Spells lernen. Einer der zehn Repräsentanten lebt

Ich erledige diesen Auftrag im Vorübergehen und kämpfe noch ein bißchen, bis ich endlich über Fünft-Stüfler verfüge. Jetzt wird's Zeit, den Tempel zu inspizieren. Ein Mönch verstellt mir den Weg. Ich brülle den Namen »Tarjan« und darf sofort ins Labyrinth (Dungeon) unter dem Tempel vordringen. In den Katakomben ist's stockfinster, mein Magier macht erst mal Licht. Als ich die erste Monstergruppe treffe, denke ich mir: »Die verspeise ich doch zum Frühstück!.« Offensichtlich habe ich die Wesen unterschätzt, denn mein Paladin sinkt tot zu Boden. Ich verlasse den Dungeon.

Im Südwesten der Wildnis stoße ich auf einen Wucherer, der meinen Paladin wieder zum Leben erweckt. Der Quacksalber nimmt mir dafür ein Vermögen an Goldstücken ab. Ab diesem Zeitpunkt spielt mein Barde nur noch »Sir Robin's Tune«. Da kann ich verschwinden. Unheimlich behutsam kämpfe ich mich durch die Katakomben und finde im Norden eine Treppe zu den Tunnels. Hier bin ich ebenfalls äußerst vorsichtig, kann aber dennoch nur wenigen Fallen ausweichen. Meinen Magier haben sie gegrillt. An der Wand entdecke ich die Aufschrift »Chaos«. Mitteralterliche Graffiti? Ich entrinne dem Labyrinth, werde befördert und lasse unser Grillhähnchen wieder zum Leben erwecken. Als der Mönch im Tempel erneut auftaucht, brülle ich »Chaos« – ein weiterer Dungeon tut sich auf: Underbrae.

In den Stockwerken 1, 2 und 3 gibt's je ein Rätsel. Mit diesen Losungwörtern kommt man in die nächsten Etagen:

- Level 1: BLUE,
- Level 2: SHADOW,
- Level 3: SWORD.

Valerians Gemächer – ein Freiluft-Dungeon in Arboria, einer der sieben Paralleldimensionen von Skara Brae

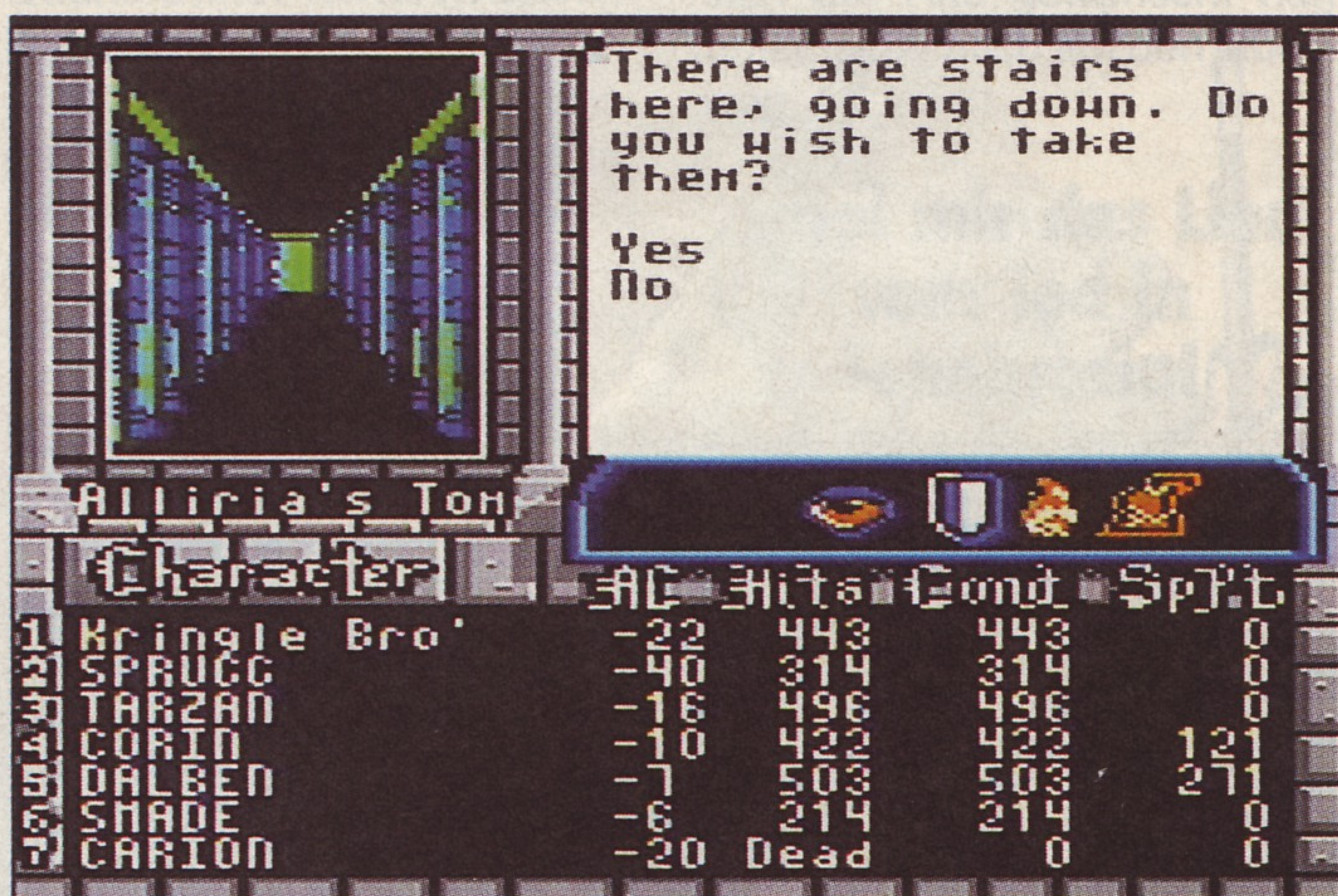
Lehrmeister



Ein Tip: Wenn Ihr den Mönch gleich mit der Parole »Sword« begrüßt, startet Ihr im dritten Level. Dort steht irgendein Schwachsinn (wie zufällig zusammengewürfelte Buchstaben), scheinbar konnten die Programmautoren auch Klein- und Großschreibung nicht auseinanderhalten.

Mittlerweile ist meine Party – geschwächt durch viele Kämpfe – im vierten Level. Ich versuche, ein riesiges Gebiet mit Wirbelfeldern zu durchqueren, scheitere aber. Da fällt mir die Buchstabenfolge aus Level 3 wieder ein. Wie war das noch mit den Großbuchstaben? Tatsächlich geben sie die Richtungen der Schrittfolgen an, um die Wirbelfelder sicher zu überschreiten: NENEESSEEENNWNNWWN.

Dann umgehe ich das Labyrinth von links. Bei der letzten Hürde kämpfe ich mich durch. Stark geschwächt erreiche ich ein Gebäude im Nordwesten. Als ich es betrete, stürzt sich der mordlustige Brilhasti mit seinen vier Garden auf mich und nimmt meine Party in zwei Runden total auseinander. Der Typ ist vielleicht doch etwas zu stark für mich! Auch die nächsten 23 Versuche bleiben erfolglos. Bevor ich aber die Spieldiskette zerknülle, arbeite ich nonstop an Supercharakteren. Mit zittrigen Händen, Angstschweiß auf der Stirn und Fünfzehn-Stüflern wage ich mich wieder an Brilhasti heran. Zuerst setze ich die Dark Guards mit DEST außer Gefecht. Anschließend geht Brilhasti an meinen Distanz-Zaubereien zugrunde. Geschafft!



Alliras Gruft: Geheimnisvolle Stufen führen in die Tiefe. Vergeßt nicht, vorher die Rosen zu pflücken!

Jetzt kommt eine Teleportation zum Review Board: Alle Charaktere meiner Party werden in die 35. Stufe gesetzt! Was soll jetzt denn noch schiefgehen?

Arboria, ich komme!

Raus aus dem Dungeon – rein in die Sonne! Vom alten Mann erhalte ich den Auftrag, in Arboria Valerians Jagdausrüstung zu besorgen und einen Magier in die Kunst des Chronomancers einzuweihen.

Arboria ist eine der sieben Paralleldimensionen von Skara Brae und Umgebung. Hawkslayer, ein mächtiger Kämpfer und Freund des Alten, begrüßt mich. Er bietet an, meine Party zu verstärken. Verlockend! Da ich derzeit personell voll besetzt bin, düse ich in die Starterdimension und werfe meinen Warrior raus. Dann nichts wie zurück und Hawkslayer engagiert. Toll! Der Bursche bringt über 500 Hitpoints und einen super AC-Wert mit. Jetzt geht die Post ab – nach Ciera Brannia, die Hauptstadt von Arboria.

Der König erlaubt mir, die heiligen Kammern des Valerian zu betreten – unter einer Bedingung: Ich muß den stadtbekannten Schurken Tslota Garnath umnieten. Den kann man aber nur mit dem »Speer der Nacht« (Nightspear) töten, der wiederum in Valerians Tower (Turm) aufbewahrt wird.

In der Wildnis pflücke ich Blätter, mit denen man unter Wasser atmen kann. Ein Fischer verkauft uns den GILL-Spruch und verrät mir, daß im Tümpel hinter seinem Haus ein versunkener Palast im Wasser steht. Richtig: Im Teich ist ein Dungeon (recht lustig, gegen Fische und Kraken zu kämpfen). In einem großen Raum sprudelt das Wasser des Lebens, das ich per Winskin mitnehme.

Trotz der kleinen Levels entpuppt sich Valerians Tower als verflixt heimtückisch. Nach einer nervigen Stunde (»Hier war ich doch schon tausendmal!«) erreiche ich das dritte Stockwerk. Ich soll ein Eichenblatt (Oak-Tree-Leaf) hinlegen und es mit dem Lebenswasser (Water of Life) begießen: Dann öffnet sich ein Portal. In der vierten Etage entdecke ich den Night-

spear und gebe ihn meinem kämpferisch schwachen Barden. Damit nimmt der Schwächling den Feinden immerhin 200 bis 300 Punkte ab.

Meine nächste Station: die Festering Pit, in der sich Tslota versteckt. In der Mitte des Dungeons ist ein Raum, den man nur durch die Phase Door betreten kann. Darin sind die Portale zum zweiten Level. Der Miesling Tslota erwartet mich im Norden des Labyrinths. Ich befürchte schon, er sei so stark wie Brilhasti – doch kein Vergleich: Tslota bringt's nicht, tritt mir allein gegenüber und ist schnell in die ewigen Jagdgründe geschickt. Es genügt ein Piekser mit dem Nightspear. Der Beweis für den König ist makaber: Ich muß Kopf und Herz mitnehmen. Der Herrscher freut sich und läßt mich die Sacred Grove betreten.



Tslotas Herz lege ich vor eine Tür im Süden, gieße Water of Life darüber: Die Tür öffnet sich. Valerians Bogen und Pfeile sind schnell gefunden. Ab nach Hause! Dort verläßt uns Hawkslayer wieder. Der Alte entlohnt mich fürstlich und hat gleich einen neuen Job für unsere Party.

Gelidia, das Eisfach

Diesmal will der alte Mann den Speer von Lanatir und einen Zauberstab haben. Der Auftrag führt mich in die Eiswüste von Gelidia, in der meine Charaktere ständig Hitpoints verlieren – eine Folge der grausigen Kälte. Im Süden gibt's ein Dungeon, zu dem man nur über einen steinigen Weg kommt. Mollig warm ist's im Ice Keep. Ich mache mich auf, die Gegend zu erkunden. Statuen, die indiskret nach meinem Namen fragen, schleudere ich das Wort »Hawkslayer« entgegen. Jede Ecke des Ice Keep ist mit kleinen Kritzeleien beschmiert. Die Beschreibungen passen exakt zu diversen Zaubersprüchen. Tatsächlich öffnen korrekte Spells an der richtigen Stelle die Zugänge zu den drei Türmen:

- White Tower: LEVI, ANMA, PHDO,
- Grey Tower: INWO, WIHE, FOFO, INVI,
- Black Tower: GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI.

Im weißen Turm treffe ich im vierten Level sieben weiße Magier. Mit etwas Taktik schafft man die Kerle locker. Ich empfehle, viel mit DEST zu arbeiten; der Dieb sollte ständig einen BACKSTAB versuchen. Inzwischen gibt's in meiner Gruppe auch einen Slayer. Meist überlebt er nicht lange, verteilt aber kräftig Critical Hits. Als Belohnung für den Sieg über die Magier erhalte ich Kristallinsen (Cristal Lens). Deren Funktion wird mir rasch klar: Im großen Raum, nördlich von Ice Keep, soll ich graue, schwarze und weiße Linsen plazieren. Also lege ich sie mit der Anweisung USE dorthin und mache mich auf den Weg zum Grey Tower

Hättet Ihr's gewußt? Dort hocken im vierten Level sieben graue Magier. Der Kampf ist viel schwerer als der letzte, ich muß mehrere Angriffe starten. Während des Kampfes sollte man die Heilungsprozesse mit REST und HEAL oft aktivieren! Wenn die Magier vernichtet sind, gibt's graue Linsen als Siegprämie. Die muß man nur noch an richtiger Stelle plazieren.

Auf zum schwarzen Turm! Die Bewohner (dreimal dürft Ihr raten, welche Farbe die Gewänder dieser Magier haben) sind gut versteckt. Ein mörderischer Kampf entbrennt. Optimal ist, wenn man ein Deathhorn hat. 10 000 Versuche später sind die schwarzen Zauberer vernichtet: die Black Lenses gehören mir. Jetzt erscheint eine Treppe zum Ice Dungeon. Im zweiten Level stellt man mich vor ein Rätsel, das ich aufgrund der Informationen aus den Türmen mit dem Spell CALA beantworte. Ein Durchgang tut sich auf – dort liegen Lanatirs Spielzeuge. Zitternd vor Kälte und mit triefenden Nasen macht sich die Party auf den Rückweg.

Kurort Lucencia

Unser nächstes Reiseziel heißt Lucencia, zum Glück wieder eine warme Dimension. In der Wildnis gibt's interessante Orte:

- ein Gebirge neben der Stadt Celaria Bree,
- ein Turm,
- das Grab der Allira,
- einige Rosenbüsche.

Ich muß Alliras Gürtel und Krone für den Alten besorgen. Meine inzwischen erworbene Bard's-Tale-Routine warnt mich davor, mich sofort auf Alliras Grab zu stürzen. Klüger ist es, zuerst eine rote, weiße und blaue Rose zu pflücken und nach Celaria Bree zu gehen. Ich steuere auf die Bard's Hall zu und kaufe mir das Bardenlied »Kiels Overture«. Aufmerksam lausche ich einer weiteren Moritat über Hawkslayers Kampf mit dem Regenbogendrachen und einem Knaben, der aus Liebe zu seiner Freundin Allira zum Rosengärtner wurde. Aha!

Ich eile zum Gebirge, in dem der Drache wohnt. Der Violet Mountain entpuppt sich als unheimlich verworrenes Labyrinth. Aufgepaßt: Drei Schritte hinter dem Eingang wartet ein Teleporter nur darauf, unwissende Helden meilenweit wegzuzaubern. Am besten überspringt man ihn mit APAR. Der Raum hinter dem Teleporter enthält die Stufen zum zweiten Level. Im Süden stoße ich auf den Drachen. Der harmlose Lindwurm ist eine leichte Beute, wenn man oft genug HEAL zaubert. Das Drachenblut nehme ich in einem Gefäß mit, ebenso einen Schlüssel. Zurück geht's nach Celaria Bree. Dort werden die Charaktere erhöht, DIVA gekauft und der Turm ins Visier genommen.

Schon nach einem Schritt stoppt meinen Weg eine undurchdringliche Wand. Was nun? Und wieder hilft die Bard's-Tale-Philosophie weiter: Was Du Dir hart erworben hast, kannst Du später irgendwann brauchen. So ist es mit dem Schlüssel (Cystal Key): Das Problem löst sich von selbst. Zwei Stockwerke höher komme

ich in einen winzigen Raum, in dem heulend Crysani, der Hausbesitzer, hockt: Es ist der Knabe aus dem Lied der Bänkelsänger, der später Gärtner geworden ist. Nach dem Tod von Allira lebt er total zurückgezogen und genießt seinen Kummer. In einem Anflug geistiger Umnachtung schreit er: »Mörder, elende Mörder! Ihr habt Alliria umgebracht!«. Der Tölpel greift mich an, kurz darauf gibt er den Geist auf (es war Notwehr!). Dafür bekomme ich einen Triangel. Komische Typen, solche Gärtner!

Ice Dungeon				
Character	AC	Hits	Cond	SpPt
1 CARION	-31	439	439	0
2 SPRUCC	-50	314	271	0
3 Kringle Bro'	-33	443	374	0
4 TARZAN	-24	old	103	0
5 CORIN	-21	410	341	122
6 DALBEN	-18	503	503	445
7 SHADE	-17	214	132	0

Dem Ziel ganz nahe: beim weißen Magier im Ice-Dungeon

Inzwischen ist mir eine Idee gekommen: In der Wildnis wächst ein vergammelter Busch. Vielleicht entfaltet er mit etwas Drachenblut seine volle Blütenpracht. Tatsächlich, eine Regenbogenrose erscheint und wird gepflückt.

Jetzt sollte ich Allirias Grab besuchen. Im Norden versperrt mir ein riesiger Kristall den Weg. Einmal auf den Triangel geschlagen – und der musikalische Gesteinsbrocken trollt sich und gibt den Zugang zu den Leveltreppen frei. Während ich mich im zweiten Level herumtreibe, versperrt mir Allirias Geist ständig den Weg und will jedesmal eine Rose. Hier eine Aufstellung, welche Rosenfarbe dem blumenreichen Namen entspricht:

- weiße Rose: Flower of Truth,
- rote Rose: Flower of Kindship,
- blaue Rose: Flower of Valor,
- gelbe Rose: Flower of Nature.

Die Regenbogenrose ist »Allirias Rose«. Als sich das Gespenst zufriedengibt, finde ich Gürtel und Krone. Ich rase zurück zum Alten und kassiere meine Erfahrungspunkte.

Kinestia – nur für High-Tech-Freaks?

Mein nächster Auftrag führt mich in die Dimension der Maschinen, nach Kinestia. Hier trifft man weder Orks noch Drachen, dafür aber alle Arten von Robotern und Maschinenmenschen. Treten diese Schrotthaufen gesammelt auf, sind sie ziemlich gefährlich. Statt der üblichen Wildnis gibt's in Kinestia den Dungeon von Ferofist, dem Zwergenkönig. Das Labyrinth bietet Zugänge zu diversen anderen Dungeons. Der zuletzt so freundlich gesonnene Hawkslayer versperrt mir nach einigen Schritten den Weg und will die Lösung eines Rätsels von mir wissen. Mir wird sofort klar, warum: Bei der Reise in die High-Tech-Dimension habe ich die Zeit überwunden und bin **vor** meinem Arboria-Abenteuer in Kinestia gelandet. In Arboria gab es einen Ausspruch von Hawkslayer: »Ich checke noch immer nicht, wie Ihr damals aufs Lösungswort meines Rätsels, nämlich ICEBERG, gekommen seid!«. Das sind die Vorteile von Zeitreisenden, die aus der Zukunft kommen: Rätsel sind ein Kinderspiel, vor allem, wenn Euch der Fragesteller in einer anderen Zeitepoche selbst die Lösung verrät: ICEBERG. Natürlich nehme ich Hawkslayer wieder in meine Party auf – der Junge ist Gold wert! Im Süden entdecke ich einen Passage Way zu den Baracken. Ein wichtiger Schlüssel wartet darauf, mitgenommen zu werden. Im Osten liegt der Passage Way zu Ferofist's Privat Quarters. Der Herrscher der Zwerge liegt im Sterben. Unter großer Anstrengung erzählt er mir folgende Story: Er hatte ein Bündnis mit Tarjan. Beide bauten fleißig Roboter, aber der hinterhältige Geschäftspartner programmierte seine Exemplare, um alle Zwerge zu vernichten.

Ferofist flüstert mir einen Reim zu, mit dem ich absolut nichts anfangen kann. Warum müssen sich Rollenspiel-Charaktere nur immer so unverständlich ausdrücken? In den Quarters finde ich noch den linken Schlüssel.

Jetzt benutze ich den Passage Way zum Workshop. Hier gibt's zwei Schlösser, inmitten von verhaßten Wirbelfeldern. Ich halte mich an Ferofists Spruch und benutze den Right Key 18mal, den Left Key 15mal. Wie ich darauf gekommen bin? Nennt es Genialität, Erfassen mathematischer Zusammenhänge oder ganz einfach: Raten...

Das nächste Dungeon, Urmech's Para, ist schnell durchquert. Das Portal zum nächsten Level liegt nördlich. Ich streife durch den Viscious Plane und schlucke erstmal kräftig Wasser – das Dungeon liegt landunter! Man sollte oft GILL zaubern und das Portal im Südwesten finden.

Ein Gefühl sagt mir, daß ich der Erledigung meines Auftrag sehr nahe bin. Ich wandere durch Sanctum, dort treffe ich Urmech, den Roboter. Er fleht um Gnade. In der Hoffnung, davon zu profitieren, lasse ich ihn leben. Jetzt wird der Maschinenmensch mitteilsam und fordert mich auf, ihm zu folgen. Urmech fragt mich, welcher Charakter meiner Party ein Geomancer werden soll. Fantastisch! Geomancer haben fast unbegrenzte Zauberkräfte. Wer soll's nun sein? Meine Zauberer, der Barde und der Mönch sind mir zu schade dafür. Bleibt noch der Paladin. Kurz darauf finde ich die Gegenstände, die sich der Alte gewünscht hat, und mache mich auf den Rückweg.

Spiel mir das Lied vom Tod in Tenebrosia!

Der Alte ist unersättlich: »Ihr düst jetzt sofort nach Tenebrosia und bringt mir Mantel und Helm von Scaedu, klar?«. Zu Befehl! In Tenebrosia muß ich feststellen, daß sich das Monster-Niveau drastisch erhöht hat. Die Wildnis ist aber gemütlich. Sie besteht unter anderem



aus einem Berg und einem Wald. Auch die Hauptstadt, Black Skar, hat einiges zu bieten: In der Wizard's Guild kaufe ich den fantastischen NUKE-Zauber für alle Mystiker. Mein Barde kauft sich das letzte Bardenlied: »Minstrel Shield«. Trotz des hohen Verbrauchs an Spell Points setze ich den »Götterdämmerungs«-Spruch sehr oft ein.

Aus der blubbernden Mitte des Tar Quarry nehme ich etwas Teer mit. Dem mittlerweile erfahrenen Rollenspieler wird auch der Shadow Canyon keine Probleme bereiten. Südwestlich des Canyon-Mittelpunkts lasse ich ein Shadowlock mitgehen. Wenn das Türschloß hier bloß so rumliegt ...

Jetzt schlage ich mich durchs Unterholz des Waldes Dark Copse. Hier scheint nichts los zu sein. Auf den zweiten Blick entdecke ich jedoch ein Feld, das in der Mitte von Bäumen umschlossen ist. Ich wollte schon immer mal ein Stadtpark-Rowdy sein (allerdings nur im Computerspiel): Die Bäume werden mit Teer angezündet. Außerdem nehme ich eine Schattentür mit.

You scream a hideous
battle cry as you
face 1 Brilhasti
(6D'), and 4 Dark
Guards (6D').

Will your gallant
band choose to:
Fight bravely
Advance ahead
Run away

Brilhasti

Character	AC	Hits	Cond	SpPt
1 CARION	-28	370	167	0
2 SPRUGG	-50	314	310	0
3 SHADE	-16	156	145	0
4 TARZAN	-26	419	216	0
5 CORIN	-20	375	172	300
6 DALBEN	-17	492	481	71
7 Spirit Mage	-25	Psnd	125	0

Brilhasti, Schrecken aller Party-Mitglieder, ist der unangenehmste Gegner in diesem Rollenspiel

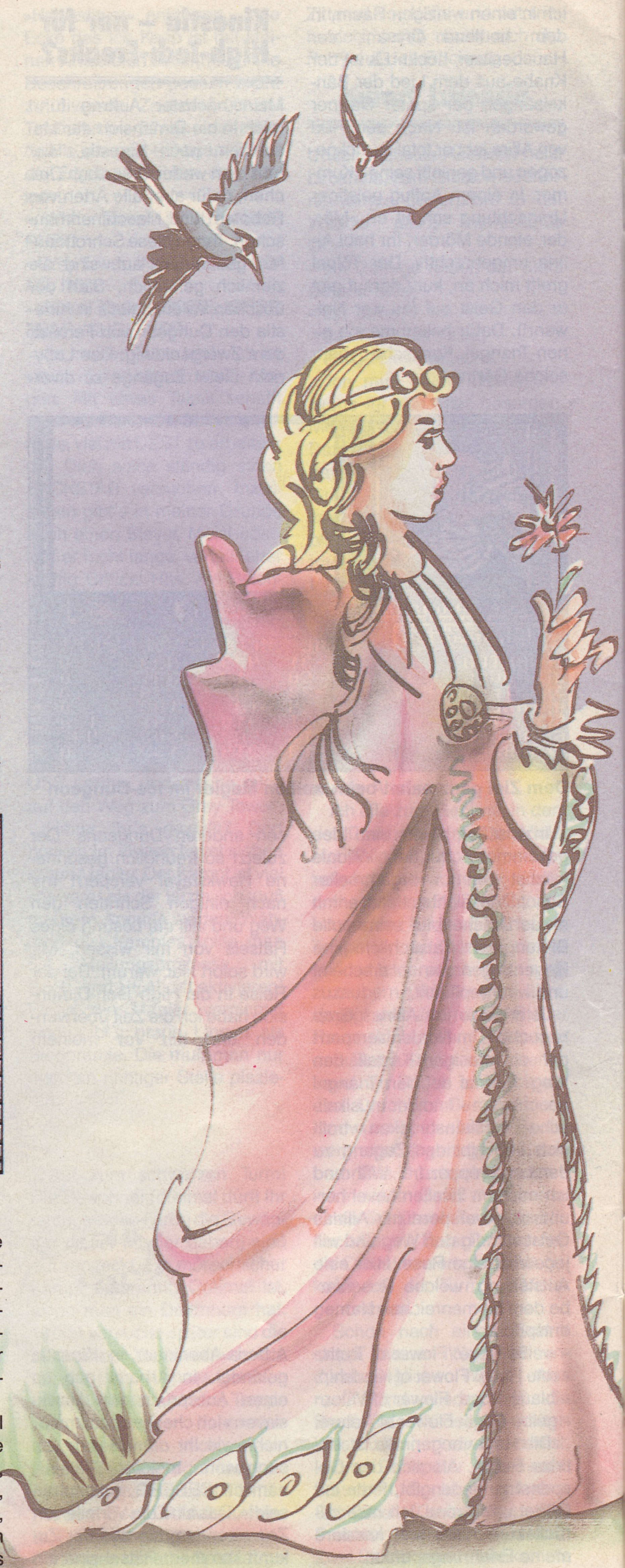
Nur: Jetzt sitze ich da, mit Tür und Schloß, und weiß nicht weiter. Ich kann mich lediglich über den Kommentar wundern: »You seem to be in the middle of nowhere«. Ist damit die baumumrankte Feldmitte gemeint? Tatsächlich, wenn ich hier Tür und Schloß benutze, öffnet sich der Zugang zu Skaedu's Deme.

Weiter westlich führt ein Portal zum zweiten Level. Dort verbirgt sich im Norden eine Geheimtür. Dahinter stoße ich auf Scaedu, der gar nicht daran denkt, mir Mantel und Helm freiwillig zu überlassen. Außerdem zaubert sich dieser unfaire Typ im Kampf immer wieder davon – ich komme mir vor wie beim Schattenboxen! Nach NUKE ist's vorbei mit seinen Zauberkünsten. Ungestört kann ich Mantel und Helm mitnehmen. Noch ein Tip für alle, die gerne schummeln: Wird man in den Katakomben der Start-Dimension gefragt, ob man die Stufen zu den Tunnels nehmen will, muß man die Dungeon-Disk B ins Laufwerk legen und mit »Yes« antworten. Die nächste Frage müßt Ihr ebenfalls bejahen – und schon seid Ihr in Scaedu's Deme, Level 1!

Tarmitia – von Berlin bis Troja

Inzwischen bin ich bereits in die vorletzte Dimension vorgedrungen. Der Alte will, daß ich ihm Werras Schild und den Strifespear besorge. Allerdings ist Tarmitia eine Dimension, die sehr schwer zu verdauen ist. Gleich im ersten Dungeon, Berlin, erwartet mich als geübten Ork-Vertrimmer eine bodenlose Geschmacklosigkeit: Die Gegner sind ausgerechnet Nazis aller Klassen und Dienstränge – diese Typen haben es nicht einmal verdient, als Kanonenfutter für Computerspiele herzuhalten.

Doch weiter im Spiel: Schnell stellt man fest, daß die Städte Berlin, Ku'n Wang, Troja, Rom, Hiroshima, Wasteland (richtig, aus dem gleichnamigen Spiel), Stalingrad und Nottingham durch diverse Passage Ways





Hawkslayer abgeholt. Ich nehme den Schild an mich, als Werra plötzlich von einer Gruppe Black Slayers angegriffen und getötet wird. Da mische ich mich am besten gar nicht ein und verschwinde. Das geht äußerst bequem, denn in diesem Dungeon gibt's einen Teleporter in die Start-Dimension, wo der Alte wahrscheinlich schon ungeduldig auf die neuen Souvenirs wartet.

Malefia – Showdown in der Chaos-Dimension

Im Review Board angekommen, erwartet mich zunächst ein Schock: Der alte Mann liegt im Sterben. »Werra ist tot, und auch mich hat dieser verrückte Gott Tarjan geschlagen. Nehmt alle Gegenstände, die Ihr bis jetzt besorgt habt und reist ins Land des Bösen (Zauberspruch EVIL): Malefia. Hawkslayer ist schon vorausgeeilt. Vernichtet Tarjan, bevor er alles Leben auslöscht.«

Als ich den Alten mit offenen Mund ungläubig anstarre, zischt er: »Haut schon ab, ihr Nieten!«. Also nichts wie weg. Die bisher gesammelten Gegenstände findet man im Storage Building (gegenüber dem Eingang von Skara Brae). Anschließend springe ich nach Malefia.

In einem Dungeon tauche ich wieder auf und treffe dort Hawkslayer wieder – als völlig zerstückelte Leiche! Jetzt bleibe nur noch ich übrig, Tarjan zu besiegen und die Welt zu retten. Vielleicht hilft mir dabei der Strifespear, den Hawkslayer noch immer umklammert hält.

Wenn ich alle drei Malefia-Dungeons genau beschreiben wollte, die durch Treppen, Portal und Teleporter kreuz und quer verbunden sind, würde das einen ganzes Buch füllen. Also nur die nötigsten Hinweise: Es gibt mehrere Statuen, die jeweils eine Figur aus dem Spiel verkörpern. Dann muß man die Gegenstände der entsprechenden Spielfigur benutzen: z.B. den Bogen für Valerian, den Speer von Lanatir, bei Alliria den Gürtel usw. Die Statuen sind nicht leicht zu erreichen, man kennt das Reisewirrwarr (einmal hierhin, einmal dorthin, erst Hü, dann Hott) noch aus der Tarmitia-Dimension.

Endlich öffnet sich im dritten Level eine Tür. Unerschrocken betrete ich den Raum – und bin mitten in ein Tarjan-Fanclub-Treffen geplatzt! Der unvermeidliche Kampf schlägt im Schwierigkeitsgrad alle Rekorde: Die Hohepriesterin sollte man schnell ausschalten, die Zauberer müssen den Spell NUKE benutzen. Der Chronomancer sollte sich an den guten alten Sandstorm erinnern, der einem unfreundliche Gegner vom Pelz hält. Um diesen Kampf zu bestehen, werdet Ihr bestimmt einige Anläufe brauchen.

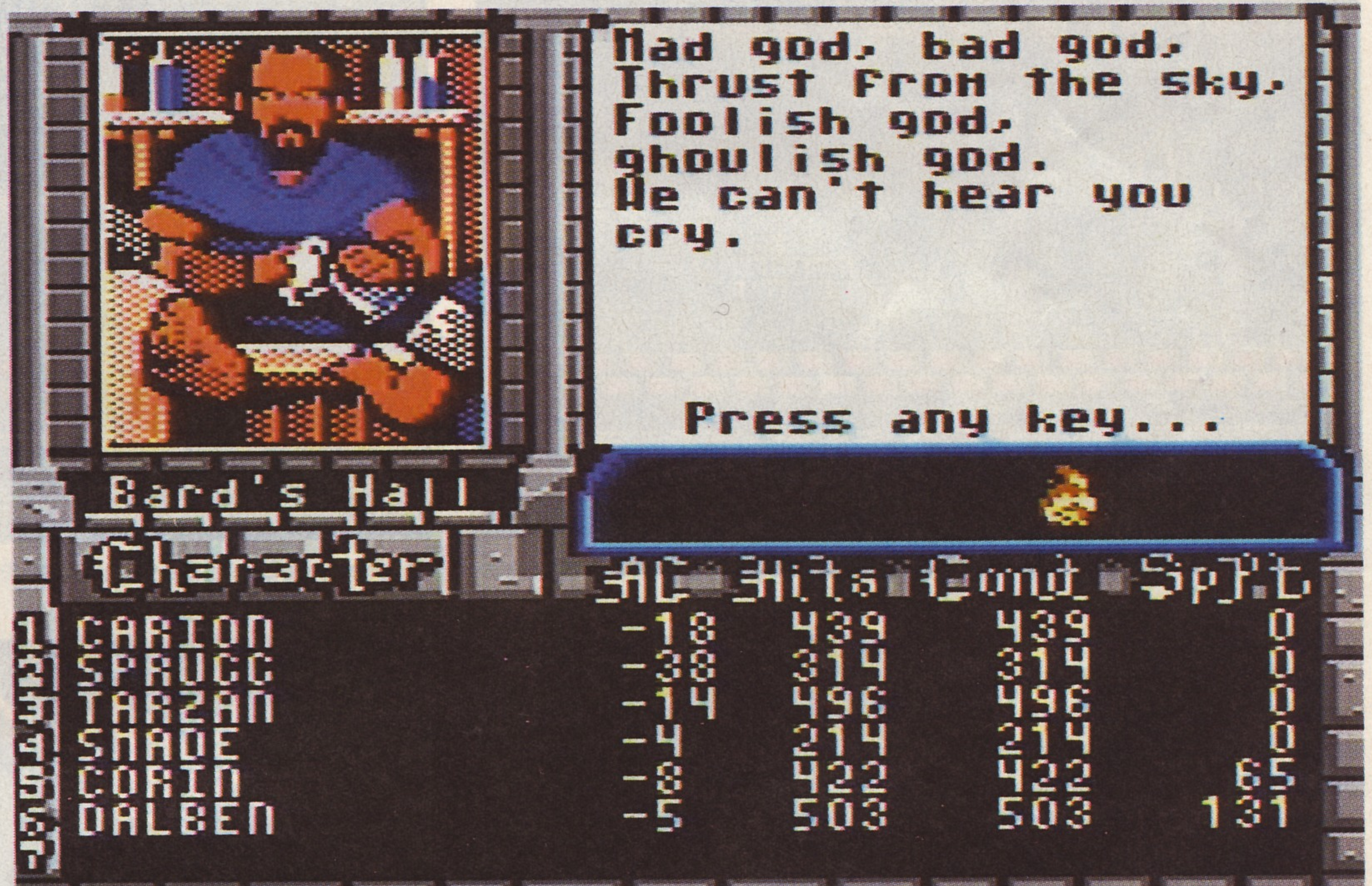
Nun kann ich den Dungeon Tarjan durchstöbern: eine Spirale, mit einer Geheimtür in der Mitte. Meine düstere Vorahnung bestätigt sich, als ich durch die Tür gehe – Tarjan hält sich hier versteckt!

Sofort hetzt er mir seine Kumpels auf den Hals. Der Kampf gleicht dem letzten, die dort angewandte Taktik funktioniert auch in dieser Schlacht. Kaum ist diese Angriffswelle abgewehrt, schickt Tarjan die nächste los und kämpft auch selbst mit. Es ist unheimlich wichtig, sofort PREC zu zaubern: Sonst holt sich Tarjan noch mehr Black Slayers. Der Kampf nimmt ungeahnte Dimensionen an: Ich werfe mit NUKE, EAMA, der »Kiels Overture« und anderen Dingen um mich. Der Chronomancer hält die Black Slayers auf Distanz. Die Vampire werden gnadenlos verprügelt, sogar Tarjan bekommt eins auf die Mütze. Und da ist es passiert: Tarjan ist vernichtet!

Mein gigantischer Auftrag ist erfüllt. Ich erfahre jetzt das Geheimnis des alten Mannes.

»Bard's Tale III – Thief of Fate« ist gelöst! Bald werden sieben neue Sterne für sieben neue Götter am Himmel strahlen...

(Michael Weh/bl)



In der Kneipe der Bänkelsänger: Barden singen lyrische Lieder

und Teleporter miteinander verbunden sind. Es muß nicht eigens erwähnt werden, daß in allen Städten Krieg herrscht. Manche Passage Ways öffnen sich erst nach Eingabe eines Paßworts. Das erfährt man wiederum in anderen Städten. Hier sind die Codewörter:

- Troja: ARES,
- Rom: MARS,
- Stalingrad: SVARAZIC,
- Ku'n Wang: YEN-LO-WANG,
- Hiroshima: SUSA-NO-O,
- Nottingham: ST.GEORGE,
- Wasteland: SDIABM.

Wieder in Berlin, weiß ich sofort die Antwort auf die Frage: »Who am I?«. Sie lautet: TYR. Auf die nächste Frage: »Wie heiße ich wirklich?« schleudere ich dem Fragesteller des Wort WERRA entgegen.

Nicht übel für den Anfang, denn man teleportiert mich sofort zum Dungeon Tarmitia. Im Süden hockt Werra, der Kriegsgott. Er sieht eigentlich gar nicht böse aus. Trotzdem greift er mich ohne Warnung an. Der Kampf mit dem Gott läßt sich in die Kategorie »mittelschwer« einstufen. Unmittelbar, nachdem Werra tot zusammenbricht, steht er strahlend wieder auf und lobt mich für den Spitzenkampf. Dafür will er mir gerne seinen Schild geben, doch den Strifespear hätte schon

In die Rolle eines ehrgeizigen Archäologen schlüpft man bei »The Golden Pyramids« und jagt durch geheimnisvolle Gänge, um Schätze einzusammeln.

von Martijn Althuizen und Harold Klink

Schatzsuche bei

Eine Reise ins Land der Pharaonen erwartet den Spieler bei diesem Spiel. In mehr als zwanzig verschiedenen Räumen kann man mit Hilfe des Joysticks auf Schatzsuche gehen. Klar ist, daß bei diesem Unternehmen jede Menge Gefahren lauern, denn die Herrscher im alten Ägypten hatten ja bekanntlich sehr pfiffige Konstrukteure und Baumeister. Um ihre letzten Ruhestätten vor Grabräubern zu schützen, versteckten die Erbauer so manche Falle in den Gemäuern der Pyramiden. Wer trotzdem den Mut hat, kann seine Raffgier bei »The Golden Pyramids« befriedigen.

Das Spiel

Das Spiel befindet sich auf der B-Seite unserer Diskette und wird mit:

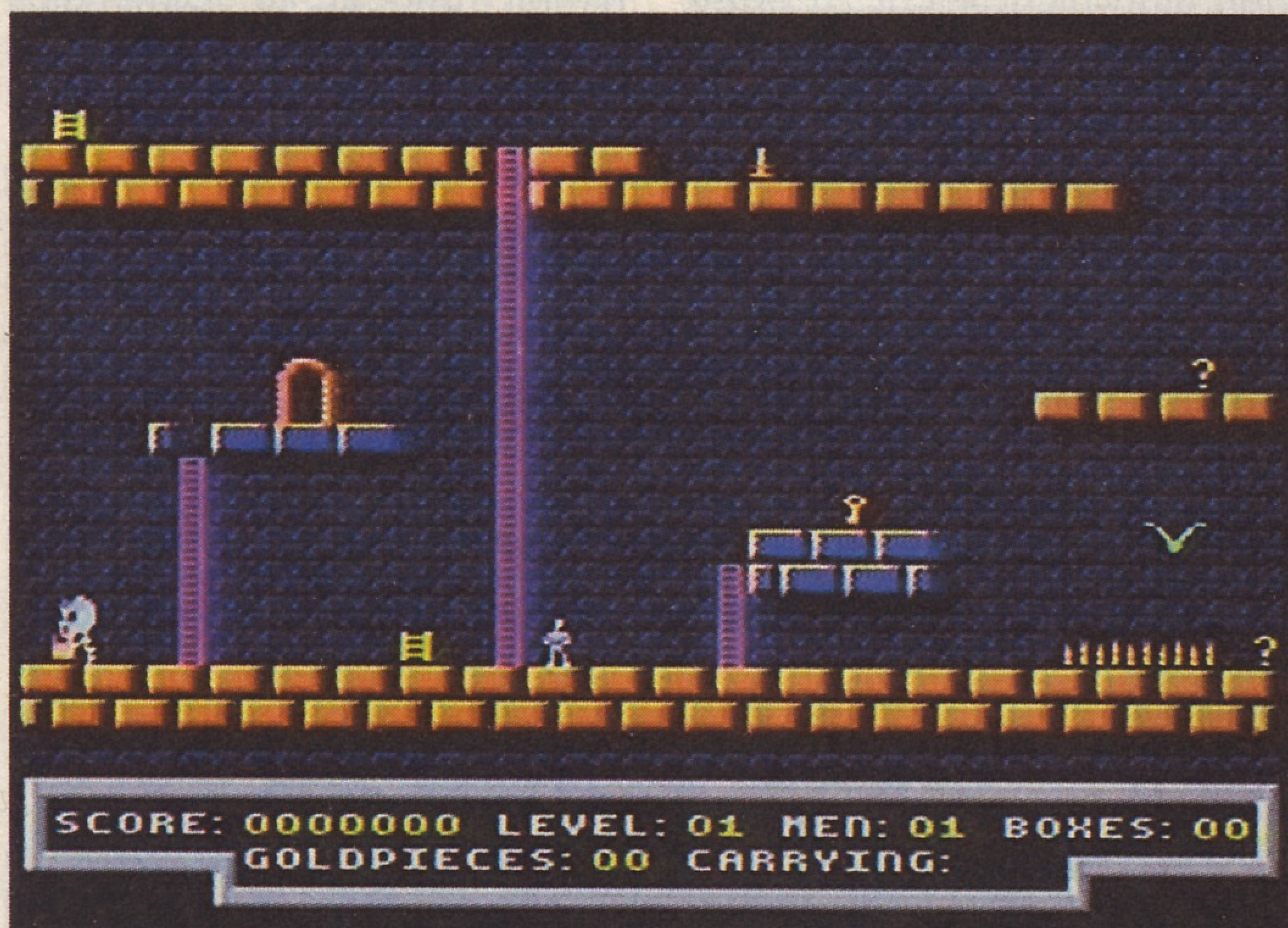
```
LOAD"GOLDEN PYRAMIDS",8,1
```

geladen und mit <RUN> gestartet. Zuerst gelangt man in das Grundmenü, wo man zwischen Level-Editor (s. unten) und Spiel wählen kann. Im folgenden Menü entscheidet man sich zwischen Intro, Titelsequenz und einem Musikmenü (s. unten). Die Titelsequenz wird bei Anwahl von »Intro« übersprungen. Bevor man ins Spiel gelangt, muß sich im Laufwerk 8 die Originaldiskette oder eine eigene Level-Disk (s. Level-Editor) befinden.

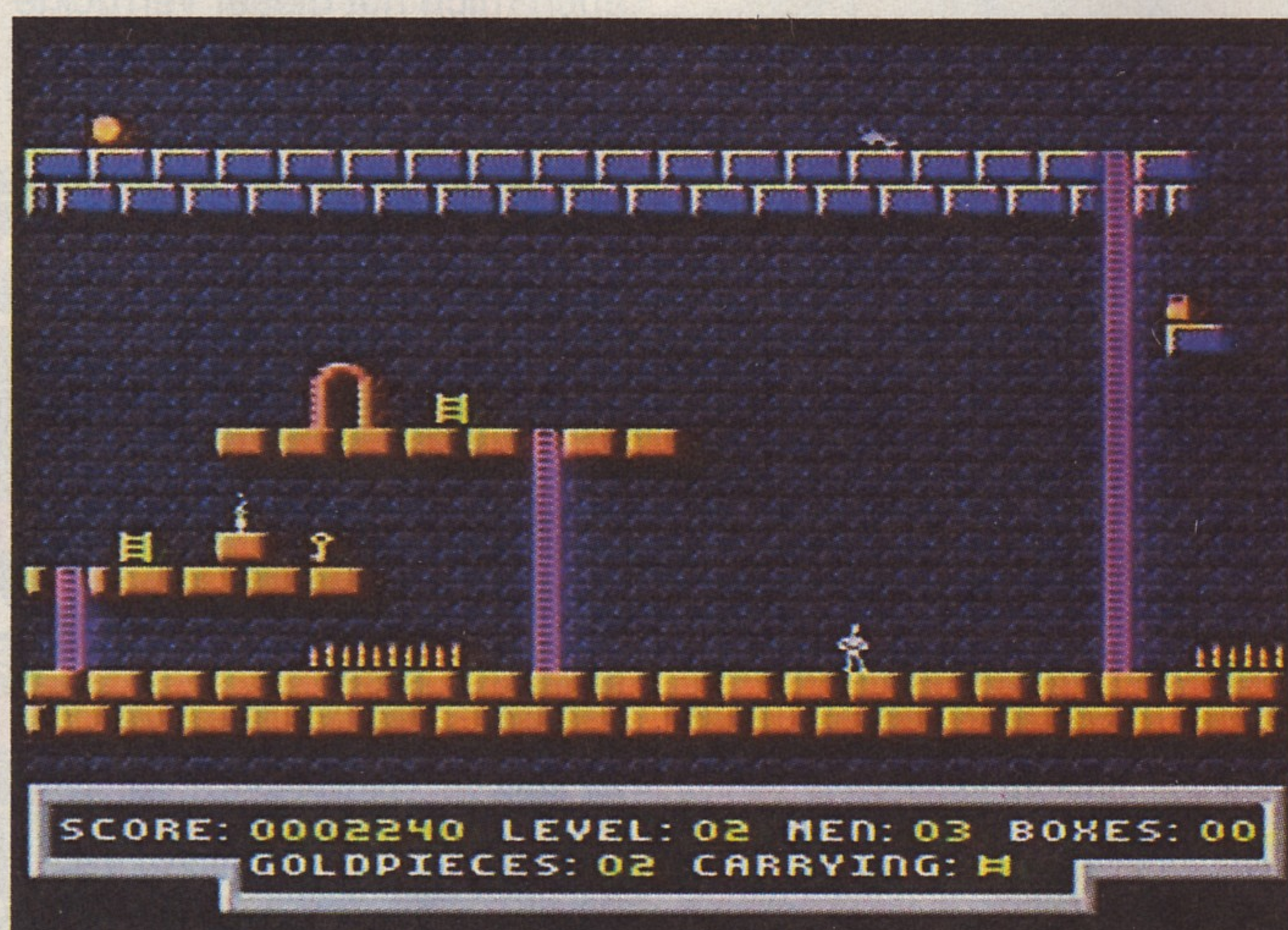
Den kleinen Schatzsucher auf dem Bildschirm bewegt man mit einem Joystick in Port #2. Der Mann läuft nach links oder rechts, wenn der Joystick in der Horizontalen in die entsprechende Richtung bewegt wird und bei Bewegung nach oben oder unten, klettert das Männchen auf oder ab, sofern eine Leiter zum Klettern zur Hand ist. Von höhergelegenen Ebenen kann auf tiefergelegene Plattformen gesprungen werden, wobei man tunlichst nicht auf die spitzen Stäbe springen sollte, sonst wird man gnadenlos aufgespießt und verliert eines seiner Leben.

Unterwegs sollte man auf kleine Boxen achten und sie mitnehmen, erst dann können herumliegende Schätze in Form von Münzen und Leuchtern eingesammelt werden.

Auch Leiterstücke sollte man nicht liegen lassen, damit man fehlende Stücke beim Klettern überbrücken kann. Fragezeichen bergen Geheimnisse und helfen die High-Score aufzubessern. Hat man alle Schätze eingesammelt und den Schlüssel in seinen Besitz, kann der Level durch das Tor verlassen werden. Unterwegs begegnen dem verwegenen Archäologen Fledermäuse, Totenschädel (wahrscheinlich vom Pharao und seinen Getreuen) und andere Wesen, die ihm nachstellen und bei Berühren für den Tod des Forschers sorgen.



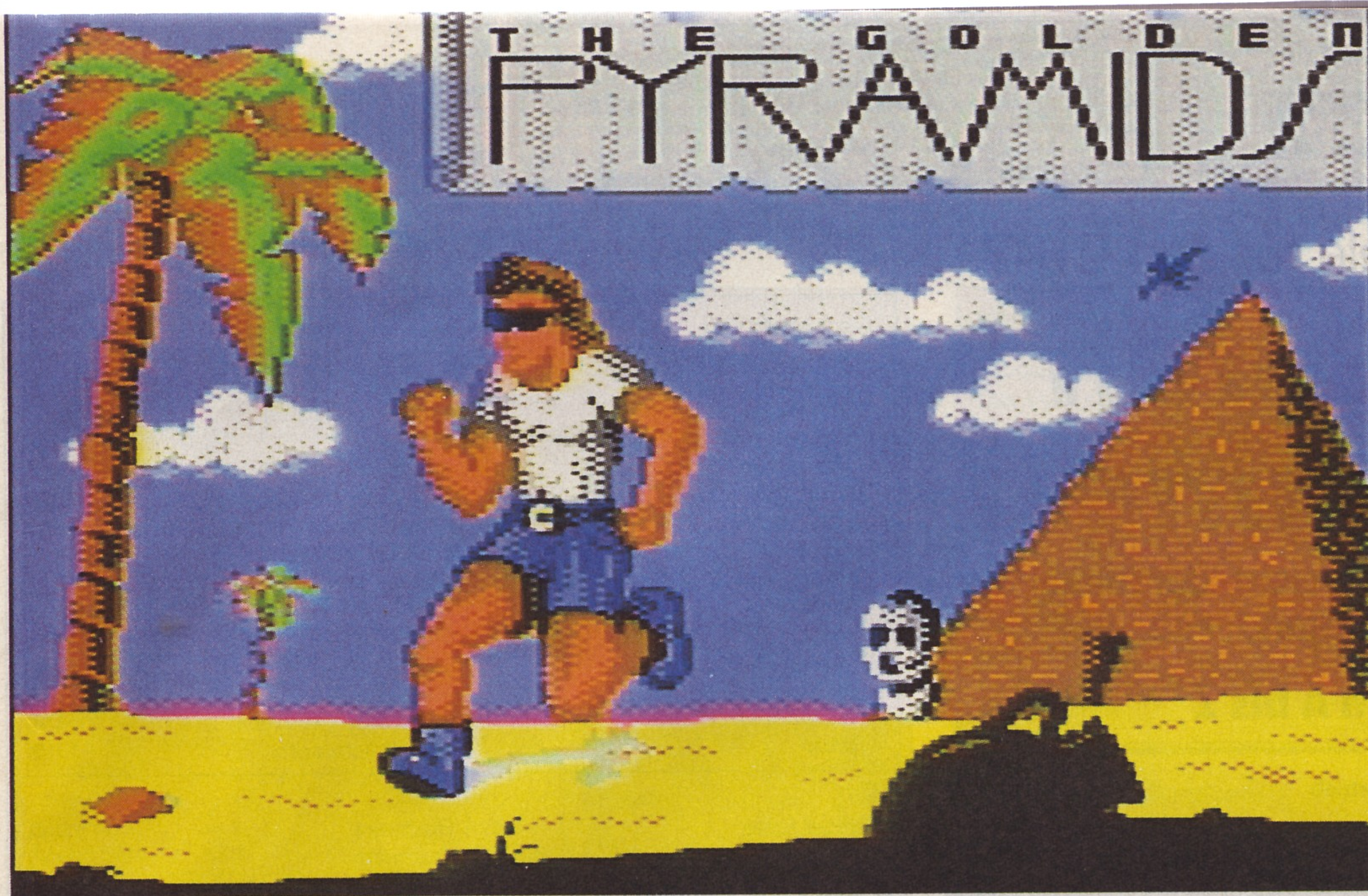
Schnell alle Schätze gesammelt und weg



In diesem Level kommt's auf die Reihenfolge an.



Auf geht's zum Run um die Schätze



Control +L –	Laden eines Levels zur Weiterbearbeitung oder Änderung
Control +S –	Sichern eines bearbeiteten Levels
Control +X –	völliges Löschen eines Screens
+/- –	Verändern der Level-Nummer

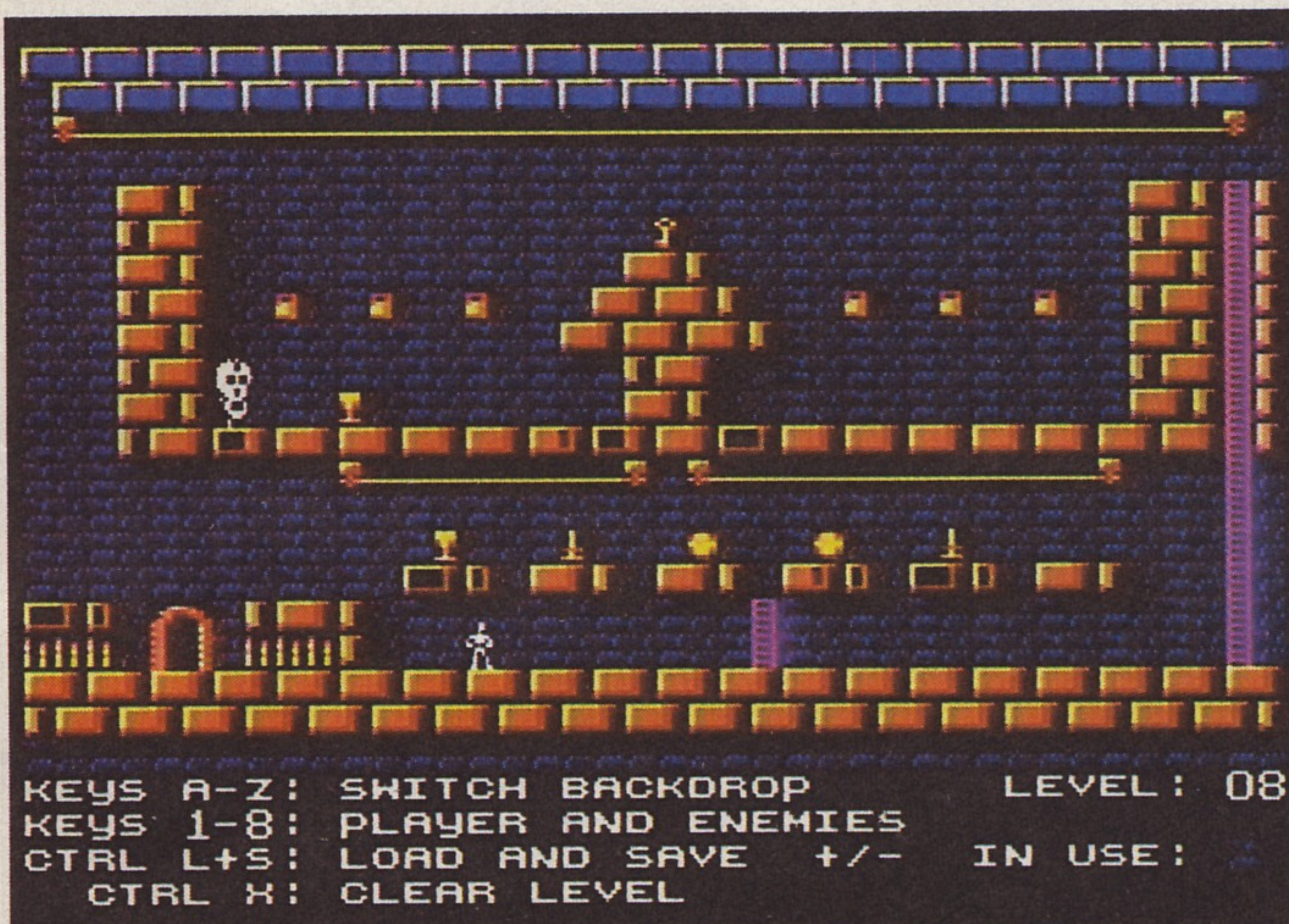
Im Editor kann jederzeit ein Level von der Original-Diskette oder einer Level-Diskette geladen und nach eigenem Geschmack verändert werden. Selbsterstellte Level sollten aber auf einer externen Diskette gespeichert werden. Noch ein Tip, wenn Sie im Spiel einen Level nicht schaffen sollten: Bevor Sie dem Wahnsinn verfallen, laden Sie doch einfach den Level-Editor und korrigieren die Spielstufe nach Ihren Vorstellungen.

Das Musik-Menü

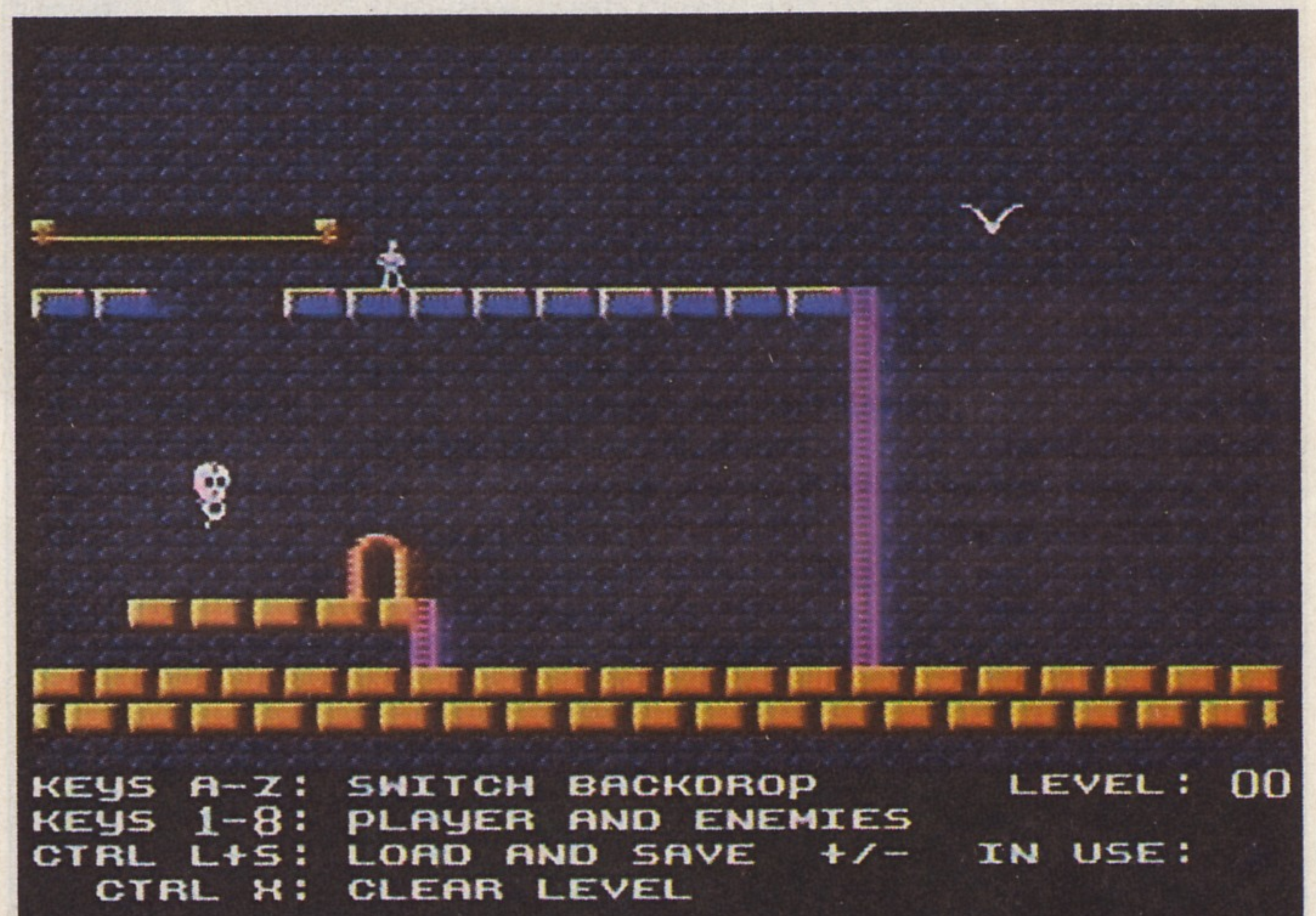
Dieser Programmpunkt ist eine Zugabe des Programmierteams. In einem Menü kann zwischen acht tollen Melodien gewählt werden.

Nun wünschen wir abschließend nur noch viel Glück beim Abräumen und viel Phantasie beim Neuerstellen der Level. Vielleicht überrascht uns der eine oder andere Leser mit besonders gelungenen neuen Leveln? (lb)

den Pharaonen



Dastehen und Grübeln hilft hier nicht



Eigene Levels im Editor zusammenschustern

Zwischen den einzelnen Leveln kann der Spieler seinen Spielstand speichern (Joystick nach unten) oder einen gespeicherten Spielstand laden (Joystick oben). Dabei kann zwischen drei speicherbaren Spielen gewählt werden (1-3 per Tastendruck).

Im Game hat der Spieler folgende Tastaturkomanndos zur Verfügung:

Taste –	Belegung
Commodore-Taste –	Pause
Control-Taste –	Pause aus
RUN/STOP-Taste –	Selbstzerstörung der Spielfigur
← –	Musik an/aus

Sind alle Level geschafft, erwartet den Spieler eine Endsequenz mit Gratulationen und toller Musik.

Aber vor dem Preis steht bekanntlich der Schweiß, und bei diesem Spiel ist es eine Menge. Oft kommt es eigentlich nur aufs Timing und die richtige Reihenfolge an. Denken und danach handeln ist also angesagt. Nur keine Panik: Mit ausreichend Übung schaffen Sie es.

Der Level-Editor

Wer alle Level auf unserer Diskette durchgespielt hat, darf sich eigene Rätsel, sprich Level, zusammenbauen. In den Editor gelangt man, indem man im Ausgangsmenü »2« anwählt. Im Editor werden ausgewählte Schätze, Hindernisse und Gegner mit dem Joystick über den Bildschirm bewegt und mit dem Feuerknopf gesetzt. Alle anderen Kommandos wählt man die Tastatur angewählt. Dabei gilt folgende Tastaturbelegung:

Taste –	Belegung
A – Z –	Auswahl der Grafiken für die Hindernisse und Schätze. Dabei wird im rechten unteren Teil des Bildschirms die Art des zu setzenden Bausteins angezeigt.
1 – 8 –	Auswahl der Gegner und der Spielfigur. Ist das Objekt mit Hilfe des Joysticks gesetzt, kann es erneut positioniert werden.

Wo gibt's Top-Spiele für den C64?

Ein Haufen toller Games!

Unsere brandaktuelle Übersicht der bekanntesten Spiele-Distributoren! (Stand: Feb. '92)

Top-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
A		
Abyss	Leisuresoft (Kingsoft)	79,95
Accolade in Action	United Software	64,95
Action Pack	Rushware	49,95
Action Pack (vier Spiele)	Rushware	19,95
Addictaball	Rushware	9,95
Addicted to Fun	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Advanced Ski Simulator	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Advanced Fruit Machine Sim.	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Air Sea Supremacy	Rushware	69,95
Alien Storm	Leisuresoft (Sega)	54,95
All Time Favourits	Leisuresoft (Accolade)	59,95
Antics	Rushware	9,95
Alien Storm	United Software	54,95
Around the World in 80 Days	Rushware	9,95
Atom Ant	Rushware	19,95
Atomino	Rushware	9,95
Atomino	Leisuresoft (Play Byte)	39,95
Axe of Rage	Rushware	19,95
B		
Baal	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Badlands	Bomico	49,95
Back To The Future 2	United Software	49,95
Back To The Future 3	Leisuresoft (Imageworks)	49,95
B.A.T.	Rushware	69,95
B.A.T	Leisuresoft (Ubi Soft)	69,95
Baby of Can Guru	Rushware	9,95
Bad Cat	Rushware	9,95
Ball Game	Leisuresoft (Electronic Zoo)	49,95
Basketball Manager	Leisuresoft (Simulmondo)	49,95
Battle Command	Bomico	49,95
Battle Command	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Battletech	Leisuresoft (Activision)	14,95
Beau Jolly's Big Box	Rushware	69,95
Betrayal	Leisuresoft (Rainbird)	59,95
Betrayal	United Software	64,95
Big Box	Leisuresoft (Beau Jolly)	69,95
Black Gold	Bomico	54,95
Blue Angel	Rushware	9,95
Blues Brothers	United Software	49,95
Blues Brothers	Leisuresoft (Titus)	49,95
B.M.X. Simulation	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Board Genius	Rushware	69,95
Börsenfieber	United Software	59,95
Börsenfieber	Leisuresoft (Falkenverlag)	59,95
Bonus Box (20 Spiele)	Rushware	69,95
Brain Artifice	Bomico	29,95
Buck Rogers	Leisuresoft (SSI)	49,95
Built it – Das Bauhaus	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
Bundesliga Manager	United Software	49,95
Bundesliga Manager	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
C		
Capcom Collection	Bomico	64,95
Capcom Collection	Leisuresoft (Capcom)	59,95
Captain Fizz	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Cauldron II	Rushware	9,95
Challengers	Leisuresoft (Ubi Soft)	69,95
Champions Compilation	Bomico	49,95
Champions Of Krynn	Rushware	89,00
Champions Of Krynn	Leisuresoft (SSI)	79,95
Chart Attack	Rushware	69,95
Chart Attack	Leisuresoft (Gremlin)	59,95
Chevy Chase	Rushware	19,95
Chips Challenge	Leisuresoft (U.S. Gold)	49,95
Chuck Rock	Bomico	49,95
Circus Attractions	Rushware	9,95
Cisco Heat	Rushware	49,95
Cisco Heat	Leisuresoft (Mirrorsoft)	49,95
Classic Arcadia	Leisuresoft (Alternative)	14,95
Cobra Force	Rushware	9,95
Colossus Chess 4	Leisuresoft (C.D.S)	49,95
Conquestador	Bomico	69,95
Conquestador	Leisuresoft (G.D.G)	69,95
Conquestador Scen. D.	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Cool Croc Twins	United Software	49,95
Crime Time	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Crown	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Cubulus	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
Curse Of The Azure Bonds	Rushware	69,95
Curse Of The Azure Bonds	Leisuresoft (SSI)	89,00
Cyberworld	Rushware	9,95
Cycles	Leisuresoft (Accolade)	24,95
Cycles	United Software	24,95
D		
Danger Freak	Rushware	9,95
Days Of Thunder	Rushware	39,95
Days Of Thunder	Leisuresoft (Mindscape)	49,95
Darkman	Bomico	49,95
Death Knights of Krynn	Rushware	79,95
Death Knights of Krynn	Leisure (SSI)	79,95
Denaris	Rushware	9,95
Devious Designs	Rushware	49,95
Dick Tracy	United Software	49,95
Dick Tracy	Leisuresoft (Disney Software)	49,95
Die 3er Reihe 1 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 2 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 3 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 4 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 5 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 6 (Sample)	Rushware	19,95
Dino Wars	United Software	29,95
Ditris	United Software	49,95
Dive Bomber	Rushware	19,95
Dizzy Dice	Rushware	9,95
Double Dragon II	Rushware	39,95
Double Dragon 2	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Double Dragon 3	United Software	49,95
Dragon Strike	Rushware	69,95
Dragon Strike	Leisuresoft (SSI)	79,95
Dragon Wars	Leisuresoft (Electronic Arts)	54,95
Dragon's Kingdom	Rushware	39,95
Dragon's Kingdom	Leisuresoft (Multimedia)	39,95
Duck Tales	Leisuresoft (Disney Software)	49,95
E		
Edition One	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Emlyn Hughes Arcade	Bomico	49,95
England Championship	Rushware	49,95
Elvira – Arcade Game	United Software	44,95
Elvira Arcade	Leisuresoft (Microvalue)	49,95
Elvira – Mistress of the Dark	United Software	64,95
Emlyn Hughes Inter. Soccer	Leisuresoft (Audiogenics)	44,95
England Champ. Spec.	Leisuresoft (Grandslam)	49,95
European 5 A Side Soccer	Rushware	9,95
European Soccer Challenge	Rushware	9,95
Exile	Bomico	54,95
Extreme	Leisuresoft (Digital)	44,95
F		
F1 G.P. Circuits	Rushware	39,95
F1 G.P. Circuits	Leisuresoft (Idea)	39,95
F-16 Combat Pilot	Leisuresoft (Digital)	59,95
Fantastic Four 2	Leisuresoft (Magic Bytes)	39,95
Fantastic Soccer	Leisuresoft (Zeppelin)	19,95
Ferrari Formula One	United Software	24,95
Ferrari Formula One	Leisuresoft (Electronic Arts)	49,95
Final Blow	United Software	49,95
Final Fight	United Software	54,95
Final Fight	Leisuresoft (Capcom)	54,95
Fire & Forget II	United Software	49,95
Fire & Forget II	Leisuresoft (Titus)	49,95
Fire Galaxy	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
Fists of Fury	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Flight Simulator II	Rushware	99,00
Flight Simul. 2 (GER)	Leisuresoft (Sublogic)	99,95
Flimbo's Quest (deutsch)	Rushware	29,95
Football M.2 Expan. Kit	Rushware	29,95
Football Manager II	Rushware	19,95
Football Manager World Cup	Rushware	9,95
Footballer Of The Year	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Footballer Of The Year 2	Rushware	19,95
Fortress Underground	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
Fugger, Die	Bomico	44,95
Full Blast	Leisuresoft (Ubi Soft)	69,95
Future Bike Simulator	Rushware	19,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
G		
Galdregons Domain	Rushware	9,95
Garrison	Rushware	9,95
Gateway to the Sav. Frontier	Rushware	79,95
Gateway to the Sav. Frontier	Leisuresoft (SSI)	79,95
Gauntlet 3	United Software	54,95
Gem'x	Rushware	39,95
Gem'x	Leisuresoft (Demonware)	39,95
Golden Axe	Leisuresoft (Virgin)	49,95
20 Golden Oldies	Rushware	9,95
Goofy u. der fantastische Schnellzug	United Software	49,95
Graffiti Man	Rushware	9,95
Grandmaster	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
Grand Monster Slam	Rushware	9,95
Grand Prix	Bomico	44,95
Grand Prix Selection	Bomico	44,95
Grandstand	Bomico	69,95
Grandstand	Leisuresoft (Domark)	59,95
Great Courts I	Rushware	19,95
Gremlins II	Leisuresoft (Elite)	44,95
Gunship	Leisuresoft (Microprose)	59,95
H		
Hammer Fist	Rushware	19,95
Hanna B. Cartoon Coll.	Leisuresoft (Hi Tec)	49,95
Head Coach	Rushware	9,95
Heart of Maelstrom	Rushware	39,95
Heart of Maelstrom	Leisuresoft (Sir Tech)	39,95
Hercules/Gods & Heroes	Rushware	9,95
Heroes	Bomico	64,95
Hero Quest Twin Pack	Rushware	59,95
Highlights II	Rushware	49,95
High Voltage Vol. I	Bomico	49,95
Hillsfar	Rushware	59,95
Hollywood Collection	Bomico	64,95
Hollywood Poker Pro	Rushware	9,95
Hong Kong Phooey	Rushware	19,95
Hudson Hawk	Bomico	49,95
Hunt f. Red October	Leisuresoft (Grandslam)	49,95
Hydra	Bomico	39,95
I		
I Ball	Rushware	9,95
I Play 3D Soccer	Leisuresoft (Simulmondo)	49,95
Impossamole	Rushware	19,95
Indiana Jones 3	Leisuresoft (Lucasfilm)	49,95
Insector Hercti i. t. In.	Rushware	19,95
Int. Sports Challenge	United Software	49,95
International 3D Tennis	United Software	44,95
Invest	Bomico	49,95
Iron Lord	Rushware	19,95
J		
Jack Nickl. Ch. C. 4	Leisuresoft (Accolade)	29,95
Jack Nicklaus Golf	Leisuresoft (Accolade)	59,95
Jahangir Khan	Bomico	49,95
James Bond Collection	Leisuresoft (Domark)	59,95
Jinks	Rushware	9,95
Jinks/Starball/In 80	Rushware	19,95
Judgedredd	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Jump Machine	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
K		
Keys To Maramon	Leisuresoft (Eletronics Arts)	54,95
Kick Off 2	Rushware	49,95
Kind Of Magic III	United Software	49,95
King's Bounty	Leisuresoft (New World)	69,95
Knight of Diamonds	Rushware	39,95
Krieg um die Krone II	Leisuresoft (G.D.G)	59,00
L		
Las Vegas Casino	Leisuresoft (Zeppelin)	19,95
Last Battle	Leisuresoft (Elite)	44,95
Last Ninja III	Rushware	49,95
Leaderboard	Leisuresoft (Softgold)	39,95
Leaderboard Golf	Rushware	19,95
Legacy of Ilylgamyn	Rushware	39,95
Logical	Rushware	49,95
Loopz	Leisuresoft (Audiogenics)	49,95
Lords	Leisuresoft (Kingsoft)	59,95
Lords Of Chaos	Rushware	39,95
Lotus Esprit Tur. Ch.	Leisuresoft (Gremlin)	49,95
Lupo Alberto	Rushware	39,95
M		
Magic Candle	Leisuresoft (Electronic Arts)	54,95
Magic Serpent	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
Manager	Leisuresoft (G.D.G.)	49,00

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Manchester United	Leisuresoft (Krisalis)	49,95
Manchester United Euro	Leisuresoft (Krisalis)	49,95
Maniac Mansion	Rushware	49,95
Max Pack Comp.	Leisuresoft (U.S. Gold)	59,95
Mega Twins	United Software	54,95
Menace	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Mercs	United Software	54,95
Metaplex	Rushware	9,95
Mickey und der verrückte Zoo	United Software	49,95
Microprose Soccer	Leisuresoft (Microprose)	59,95
MIG 29	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Might & Magic I	Rushware	69,95
Might & Magic II	Rushware	69,95
Milestones Compilation	Rushware	49,95
Monty Python	Rushware	39,95
Moonfall	Leisuresoft (21st Century)	49,95
Moonshadow	United Software	29,95
Movie Premiere Compilation	Bomico	54,95
Morphicle/Darkside	Rushware	9,95
N		
Night Down	Rushware	9,95
Nightshift	Rushware	49,95
Ninja Collection	Bomico	49,95
Ninja Rabbits	Leisuresoft (Microvalue)	14,95
Ninja Scooter	Rushware	9,95
No. 1 Compilation	Leisuresoft (Starbyte)	59,95
North & South	Bomico	49,95
O		
O. B. Y. 1	Leisuresoft (Magic Soft)	39,95
Oil Imperium	Rushware	9,95
Operation Hanoi	Rushware	9,95
Operation Hongkong	Rushware	9,95
Orpheus/Gun Runner	Rushware	9,95
Outrun Europa	United Software	54,95
Over the Net	Rushware	49,95
Oxxonian	Rushware	9,95
P		
P 47 (Simulation)	Leisuresoft (Firebird)	49,95
P. P. Hammer and his P. Weapon	Rushware	39,95
Phantasie Bonus Edition	Leisuresoft (Wizardware)	79,95
Pick'n Pile	Rushware	49,95
Pirates!	United Software	59,95
Pitfighter	Bomico	49,95
Pitstop II	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Platium	United Software	64,95
Plus Paket	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
Pool of Radiance	Leisuresoft (SSI)	79,95
Pot Panic	Leisuresoft (Kingsoft)	49,95
Power	Leisuresoft (Demonware)	29,95
Power Hits	Leisuresoft (Activision)	59,95
Power up	Leisuresoft (Ocean)	59,95
Power Box	Leisuresoft (Kingsoft)	59,95
Premier Collection 3	Rushware	49,95
Project Prometheus	Bomico	49,95
Project Stealth Fighter	United Software	64,95
Pro Powerboat Sim.	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Pro Tennis Sim.	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Prov. Gr. o. t. Mad Overlord	Rushware	39,95
Puffy's Saga	Rushware	49,95
Q		
Quick Draw McGraw	Rushware	19,95
Quiwi	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
R		
Race Drivin'	Bomico	49,95
Rainbow Collection	Bomico	54,95
Ralf-Glau-Edition	United Software	79,95
R.B.I II	Bomico	49,95
Realm of the Trolls	Rushware	9,95
Red Storm Rising	Leisuresoft (Microprose)	59,95
Reederei	United Software	44,95
Return of Medusa	Bomico	54,95
Return of the Witchlord	Leisuresoft (Gremlin)	24,95
Rick Dangerous	Leisuresoft (Firebird)	49,95
Rick Dangerous II	Leisuresoft (Microstyle)	49,95
Risk	Rushware	49,95
Roadrunner	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Road Runner	Rushware	29,95
Roadwar Bonus Edit.	Leisuresoft (Wizardware)	79,95
Robozone	Rushware	49,95
Rock'n & Roll	Rushware	49,95
Rock'n Roll	Rushware	9,95
Rodland	United Software	49,95
Rollerboard	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
Rolling Ronny	Bomico	49,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Rolling Thunder	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Rubicon	United Software	54,95
Ruff & Reddy	Rushware	19,95
Rugby the Worldcup	Bomico	49,95
Rugby World Cup	Leisuresoft (Domark)	49,95
S		
Saint Dragon	United Software	49,95
Satan	Leisuresoft (Dinamic)	49,95
Schwert & Magie 2	Leisuresoft (G.D.G)	29,00
Schwert & Magie 3	Leisuresoft (G.D.G)	29,00
Scooby Doo & Scrappy Doo	Rushware	19,95
Scrabble Deluxe	Rushware	49,95
Seabase Delta	Rushware	9,95
Second World	United Software	29,95
Secret Of The Silver Blades	Rushware	79,95
Security Alert	Leisuresoft (First Star)	49,95
Sextett 3	Leisuresoft (Kingsoft)	39,95
Shadow Dancer	United Software	54,95
Shiftrix	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
Shinobi	Rushware	9,95
Shooting Stars I (Sample)	Leisuresoft (Kingsoft)	29,95
Shuffle	Rushware	39,95
Silent Service	United Software	49,95
Sim City	Leisuresoft (Maxi Soft)	59,95
Simpsons	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Six Appeal	Rushware	69,95
Skate or Die	United Software	24,95
Skatewars	Rushware	39,95
Ski or Die	United Software	24,95
Skull & Crossbones	Bomico	49,95
Sliding Skill	Rushware	39,95
Sly Spy	Bomico	49,95
Smash TV	Bomico	49,95
Soccer Mania	Rushware	39,95
Soccer Spectacular	Rushware	29,95
Soccer Stars	United Software	59,95
Solid Gold	Bomico	59,95
Sonic Boom	Rushware	19,95
Soul Crystal	Bomico	49,95
Space Gun	Bomico	54,95
Space Pilot Comp.	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
Space Station Oblivion	Rushware	19,95
Space Warrior/Netherw.	Rushware	9,95
Speedball II	Rushware	49,95
Spellfire T. Sorcerer	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Spherical	Rushware	9,95
Spiele 1	Rushware	19,95
Spiele 2	Rushware	19,95
Spielesammlung 1	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Spirit of Adventure	Bomico	49,95
Sporting Gold From Epyx	United Software	59,95
Sports a Roni	Rushware	9,95
Sports Mix	Rushware	19,95
Spot	Rushware	39,95
Sqij/Deliverance	Rushware	9,95
Starbyte No. 1	Bomico	59,95
Star Collection	Rushware	49,95
Starball	Rushware	9,95
Starflight	United Software	24,95
Startrash	Rushware	9,95
Stealth Fighter	Leisuresoft (Microprose)	59,95
Steigenberger Hotelmanager	Bomico	49,95
Stein der Weisen	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
Storm Across Europe	Leisuresoft (SSI)	79,95
Stratego	United Software	24,95
Street Sports Basketball	Rushware	9,95
Street Sports Compilation	United Software	49,95
Street Sports Football	Rushware	9,95
Street Sports Soccer	Rushware	9,95
Strider II	Leisuresoft (Capcom)	49,95
Strikefleet	United Software	24,95
Stunrunner	Leisuresoft (Domark)	44,95
Stunt Car Racer	Leisuresoft (Kixx)	14,95
Subbuteo	Rushware	39,95
Suicide Voyage	Rushware	9,95
Summer Games	Leisuresoft (Kixx)	14,95
Super Cars	Leisuresoft (Gremlin)	49,95
Super Cycle	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Super Heroes	Leisuresoft (Domark)	59,95
Super Monaco Grand Prix	United Software	49,95
Super Off Road Racer	Rushware	49,95
Super Sim Pack	United Software	64,95
Super Space Invaders	Leisuresoft (Domark)	49,95
Supremacy	Rushware	49,95
Swap	United Software	49,95
Switchblade I	Rushware	49,95
Swiv	Leisuresoft (Storm)	49,95
Sword & Rose	Leisuresoft (Codemaster)	19,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
T		
Tangled Tales	Rushware	49,95
Teenage Mutant Hero Turtles	Rushware	59,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	Rushware	49,95
Terminator II	Bomico	54,95
Test Drive 2	Leisuresoft (Accolade)	59,95
Test Drive 2 Collection	United Software	79,95
The Ball Game	Rushware	49,95
The Curse of RA	Rushware	29,95
The Hit Pack	Rushware	19,95
The James Bond Collection	Bomico	69,95
The Power	Rushware	29,95
The Simpsons	Bomico	49,95
The Winning Team	Bomico	69,95
Think Cross	Rushware	49,95
Thrust	Rushware	9,95
Thunderjaws	Bomico	39,95
Tiebreak Tennis	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Tiebreaker	Leisuresoft (Kingsoft)	12,95
Tilt	Rushware	49,95
Tip Trick	Leisuresoft (Magic Soft)	44,95
T.N.T	Bomico	64,95
TNT II	Bomico	69,95
To Be On Top	Rushware	9,95
Tom + Jerry 2	Leisuresoft (Magic Bytes)	29,95
Top 20 Solid Gold	Rushware	39,95
Top Cat in Beverly Hills	Rushware	19,95
Totall Recall	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Tournament Golf	Bomico	44,95
Tower Toppler	Rushware	9,95
Transworld	Bomico	54,95
Treasure Island Dizzy	Leisuresoft (Codemaster)	19,95
Turbo Boat	Rushware	9,95
Turbo Charge	Rushware	49,95
Turn it	Leisuresoft (Tale Software)	39,95
Turn it II	Rushware	39,95
Turn'n'Burn	United Software	44,95
Turrican I	Rushware	9,95
Turrican II	Rushware	49,95
Twinworld	Rushware	49,95
Two Hot Two Handle	Leisuresoft (Ocean)	59,95
U		
Ultima Trilogy (1 – 3)	Rushware	19,95
Ultima V	Rushware	59,95
Ultima VI	Rushware	19,95
Ultimate Collections	Rushware	69,95
Ultimate Golf	Rushware	64,95
Unendliche Geschichte II	Rushware	49,95
U.S.S. John Young Special Edition	United Software	29,95
V		
Virtual Worlds	Leisuresoft (Domark)	59,95
Viz	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Volfied	United Software	49,95
Volleyball Simulator	Rushware	9,95
W		
Warlock The Avenger	Leisuresoft (Millenium)	49,95
Warlord	Leisuresoft (G.D.G)	49,00
Warlord Scenery Disk	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Warm up	Rushware	49,95
Welltris	Bomico	49,95
Western Games	Rushware	9,95
Wheels of Fire	Bomico	64,95
Winter Games	Rushware	19,95
Winzer	Bomico	54,95
World Champion Karate	Rushware	19,95
World Class Rugby	Bomico	49,95
World Games	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Wreckers	Bomico	49,95
WWF Wrestlemania	Leisuresoft (Ocean)	49,95
W.W.F. Wrestling	Bomico	54,95
X		
X-Out	Rushware	9,95
Y		
Yogi & the Greed Monster	Rushware	19,95
Yogi's Great Escape	Rushware	19,95
Z		
Zak McKracken	Rushware	69,95
Zack!	United Software	44,95
Zug um Zug	Leisuresoft (Falkenverlag)	59,95
3D Pool	Leisuresoft (Firebird)	49,95
50 Great Games	Rushware	49,95
50 Great Games	Leisuresoft (Wicked Software)	49,95
100% Dynamit	Bomico	59,95

Das Super-Software-Paket für nur 19,80 DM



Die neueste AMIGA POWER DISC Nr.10 ist da!

Das alles bietet Ihnen POWER DISC Nr. 10:

Raytracer Plus
das umfassende Grafik-Paket für fotorealistische Bilder

Etikett
Etikettenaufkleber nach Maß (mit Grafikeinbindung)

Quadong
Ein atemberaubendes Mosaik gegen die Zeit

Scarabaeus
Actionspiel mit Bombenstimmung! Werden Sie alle Sprengkörper finden?

Die neueste POWER DISC Nr.10 finden Sie ab 12.02.1992 bei Ihrem Kiosk.



Das ist Spitze! 4 komplette Programme und ausführliche Anleitungen, die Ihnen alles detailliert erklären. Holen Sie sich jetzt dieses starke Software-Paket für nur 19,80 DM!

Raytracer Plus - Holen Sie sich "Virtual Reality" auf Ihren Amiga!

Mit Raytracer Plus zaubern Sie auf fantastische Weise neue, künstliche Welten aus Ihrem Computer. Vom einfachen Weinglas bis zum komplexen Stilleben können Sie verblüffend einfach in die dritte Dimension vordringen. Mit 60 verschiedenen Werkzeugen legen Sie Objekte, Oberflächen und Spiegelungen fest - Raytracer Plus berechnet daraus plastische Bilder.

Entdecken Sie die Tiefen Ihres Amiga'...!



✌ PowerPlay bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

✌ PowerPlay prüft für Euch alles, was an Spiele-Soft- und Hardware auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ PowerPlay hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

PowerPlay - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt die neueste Ausgabe! Es lohnt sich...